



# СТРАХ

КАК  
ОН  
ЕСТЬ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

Санкт-Петербург  
Студия 101  
2015

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

УДК 794.08  
ББК 77.056я92  
Б 87

Перевод с английского А. Семькин.  
Ответственный редактор: А. Гастева.

**Робин Д. Лоуз**  
Б87 Страх как он есть/Пер. с англ. — 1-е изд. — СПб.: Студия 101,  
2015. — 96 с.  
ISBN 978-5-905471-20-9

УДК 794.08  
ББК 77.056я92

В этом документе содержатся правила для настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, содержащиеся в нём, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данный документ не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других понятий, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык, Studio 101, 2015

© Pelgrane Press Ltd, 2006, 2013

Authorized translation of the English edition.

ISBN 978-5-905471-20-9

Used with permission, all rights reserved.

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                  |           |                                          |            |
|--------------------------------------------------|-----------|------------------------------------------|------------|
| <b>Содержание</b> .....                          | <b>3</b>  | <i>Первая помощь</i> .....               | <b>25</b>  |
| <b>Создание персонажа</b> .....                  | <b>6</b>  | <i>Предусмотрительность</i> .....        | <b>25</b>  |
| Клише.....                                       | 7         | <i>Проникновение</i> .....               | <b>26</b>  |
| Факторы риска.....                               | 10        | <i>Самообладание</i> .....               | <b>26</b>  |
| Худший из твоих поступков.....                   | 14        | <i>Стрельба (есть ограничения)</i> ..... | <b>26</b>  |
| <b>Способности</b> .....                         | <b>16</b> | <i>Мистические силы</i> .....            | <b>26</b>  |
| Исследовательские способности.....               | 17        | <i>Вестник</i> .....                     | <b>27</b>  |
| Бюрократия (межличностная).....                  | 18        | <i>Медиум</i> .....                      | <b>29</b>  |
| Ведение допроса (межличностная).....             | 18        | <i>Прорицание</i> .....                  | <b>31</b>  |
| Ведение переговоров (межличностная).....         | 19        | <i>Сверхчувствительность</i> .....       | <b>32</b>  |
| Пуманитарные науки (научная).....                | 19        | <i>Синхрония</i> .....                   | <b>32</b>  |
| Естествознание (научная).....                    | 19        | <i>Чтение ауры</i> .....                 | <b>33</b>  |
| Запугивание (межличностная).....                 | 19        | <i>Ясновидение</i> .....                 | <b>33</b>  |
| Знание языков (научная).....                     | 19        | <b>Система правил «СЫЩИК»</b> .....      | <b>38</b>  |
| Информационные технологии (прикладная).....      | 20        | Анатомия детектива.....                  | <b>39</b>  |
| Исследовательская работа (научная).....          | 20        | Поиск улики.....                         | <b>41</b>  |
| История (научная).....                           | 20        | Проверки.....                            | <b>44</b>  |
| Лесть (межличностная).....                       | 20        | Сражения.....                            | <b>47</b>  |
| Общественные науки (научная).....                | 20        | Изнеможение, ранение, смерть.....        | <b>48</b>  |
| Окультные науки (научная).....                   | 20        | Потеря самообладания.....                | <b>55</b>  |
| Полицейский жаргон (межличностная).....          | 21        | Восстановление запаса.....               | <b>57</b>  |
| Притворство (межличностная).....                 | 21        | Награда за помощь.....                   | <b>58</b>  |
| Проницательность (межличностная).....            | 21        | Развитие персонажа.....                  | <b>58</b>  |
| Сыскное дело (прикладная, есть ограничения)..... | 22        | <b>Сущности из Внешней тьмы</b> .....    | <b>60</b>  |
| Точные науки (прикладная).....                   | 22        | Незнакомец.....                          | <b>61</b>  |
| Уличное чутьё (межличностная).....               | 22        | Овваши.....                              | <b>65</b>  |
| Успокаивание (межличностная).....                | 22        | <b>Разработка сценариев</b> .....        | <b>72</b>  |
| Флирт (межличностная).....                       | 22        | Страх — дело личное.....                 | <b>72</b>  |
| Фотография (прикладная).....                     | 22        | Игра.....                                | <b>74</b>  |
| Эрудиция (научная).....                          | 23        | Советы для игроков.....                  | <b>78</b>  |
| Юриспруденция (научная).....                     | 23        | <b>Океан посреди леса</b> .....          | <b>82</b>  |
| Общие способности.....                           | 24        | Вступление.....                          | <b>82</b>  |
| Атлетика.....                                    | 24        | Долгая дорога.....                       | <b>83</b>  |
| Бдительность.....                                | 24        | Авария на шоссе.....                     | <b>85</b>  |
| Бегство.....                                     | 24        | Элдарак.....                             | <b>87</b>  |
| Вожделение.....                                  | 24        | Начало кошмара.....                      | <b>94</b>  |
| Воровство.....                                   | 25        | Голоса в лесу.....                       | <b>95</b>  |
| Драка (есть ограничения).....                    | 25        | Выбравшись из леса.....                  | <b>99</b>  |
| Здоровье.....                                    | 25        | Ритуал.....                              | <b>106</b> |
| Механика.....                                    | 25        | <b>Слово издателя</b> .....              | <b>111</b> |
| Ободрение.....                                   | 25        |                                          |            |



## ВВЕДЕНИЕ

«Страх как он есть» — это ролевая игра в жанре ужасов. Как и в случае «Эзотерристов» в её основе лежит система правил СЫЩИК, которая позволяет сочетать жанр классического детектива и необходимые для игры элементы экшена. Кроме того, в книге «Страх как он есть» эта система была дополнена набором правил, характерных для жанра хоррор.

## ДОГМА ИГРЫ

В течение сорока лет в сфере написания и публикации игр произошло немало событий, за которыми мы наблюдали с огромным интересом, а порой и принимали в них непосредственное участие. Итогом этого стало то, что в 2006-м году мы составили набор простых принципов, которым следуем при создании своих игр.

Правила наших игр:

- легки в освоении;
- элементарны для объяснения;
- просты в использовании;
- идут в ногу со временем;
- доступны покупателю;
- поддерживаются издателем;

Ведущему хватит получаса, чтобы освоить основы игры, и часа для изучения всех важных нюансов. Игрок же посвящается в необходимые для игры детали за четверть часа.

## СЛОВО ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Именно с книги «Страх как он есть» началось моё знакомство с играми, построенными на основе системы СЫЩИК. И до сих пор именно она остаётся моей любимой. Да, сейчас вышла куда более детальная и проработанная вторая редакция «Эзотерристов», появилось немало других игровых миров под эту систему: от космической оперы до шпионского триллера про вампиров. Но именно «Страх как он есть» остаётся моим фаворитом. Дело вовсе не в ностальгии — я просто люблю жанр ужасов, и мне нравится, как эта игра с ним работает.

«Страх» проводит замечательную деконструкцию наиболее характерных «ужастиков», раскладывает их на архетипы и показывает, как же на самом деле работают такие истории. Нечто подобное можно увидеть в фильме «Хижина в лесу» (серьёзно, вы удивитесь, насколько они похожи), но там это обыгрывается скорее в мрачно-комедийной манере. Здесь же эти принципы превращаются в инструменты ведущего, с помощью которых он создаёт свою версию «Лихорадки», «Кошмара на улице Вязов» или «Ведьмы из Блэр».

И это действительно работает. «Страх как он есть» подарил мне немало интересных игр. Это были как довольно простые истории в духе фильмов категории В, так и глубокие драматичные вещи, которые я запомню надолго. Я бы хотел поделиться своим опытом с другими ведущими и игроками и потому очень рад, что мне довелось переводить эту игру.

Жуткий мир, описание которого вы найдёте на страницах этой книги, впервые был представлен в «Книге Неизбывного ужаса» — дополнении для системы d20, выпущенном в 2005 году издательством Pelgrave Press. Элементы этой вселенной в несколько изменённом виде появляются в игре «Эзотерристы», которую вы можете приобрести на сайте «Studio 101».

## О ЧЁМ ЭТА ИГРА?

Игра «Страх как он есть» открывает двери в мир, полный безумия и жестокости. Игрокам предстоит взять на себя роли обычных людей — таких же, как и они сами, которые сталкиваются с проявлениями сущностей из Внешней тьмы. Это кошмарная реальность, сама природа которой чужда нашему миру. Однако использование именно этой мифологии вовсе не обязательно. Игра написана таким образом, чтобы дать возможность воплотить классические сюжеты фильмов и книг в жанре хоррор, и легко адаптируется под любую из них.

«Страх как он есть» прекрасно подходит для игр на одну встречу, поскольку именно такой формат больше всего соответствует классическим фильмам ужасов. Однако точно так же её можно использовать для продолжительной кампании, в которой герои всё больше узнают о тёмной и зловещей стороне привычной реальности. С течением времени они становятся искуснее в борьбе с потусторонними силами или же всё глубже погружаются в пучину безумия и приближаются к неминуемой гибели.

«Страх как он есть» использует адаптированную версию игромеханики СЫЩИК. Впервые она была представлена в «Эзотерристах» — ещё одной игре в жанре мистического ужаса. Однако в «Эзотерристах» главные герои — это члены тайной международной организации, специалисты высшей категории. По долгу службы они сражаются с силами Внешней тьмы и стремятся помешать планам оккультной структуры, которая пытается использовать эти силы для собственной выгоды.

Если вы предпочитаете процедурные детективы с элементами мистики, возможно, вам больше подойдут именно «Эзотерристы», и их подход к мифологии Неизбывного ужаса, описанной в этой книге. Если «Эзотерристы» по своему стилю больше напоминают сериалы «Тысячелетие», «Секретные материалы» или «Константин», то «Страх как он есть» ближе к таким вещам, как «28 дней спустя», «Лихорадка» и «В пасти безумия».

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

### Создание персонажа — краткая сводка

- Отталкиваясь от вводной, обозначьте концепцию персонажа (может совпадать или не совпадать с выбранным клише).
- Выберите **фактор риска**.
- Опишите свой самый ужасный поступок (ведущий может отложить решение этого вопроса на одну или две игровых встречи).
- Распределите пункты способностей.
- Опишите **факторы самообладания** своего персонажа.
- На первой встрече, после того как все игроки опишут своих персонажей, выберите того, который вам нравится больше всего (симпатия) и того, который наиболее неприятен (антипатия). Пропустите этот шаг, если персонажи ничего не знают друг о друге до начала игры.

Персонажи игры «Страх как он есть» в начале истории — самые обычные люди, пребывающие в неведении о сверхъестественных силах, действующих в их мире. Специфический жизненный опыт в некоторой степени подготавливает персонажа к столкновению с опасностью, но этот же опыт может сделать его самонадеянным, что не раз поставит его жизнь под угрозу.

Даже если герой получил армейскую или полицейскую подготовку, он всё равно является относительно неопытным. См. врезку.

### Вводная

Перед началом игры ваш ведущий, скорее всего, в двух словах расскажет, во что вам предстоит играть и от чего отталкиваться при создании персонажей. Вводная объясняет, что связывает героев истории, и задаёт рамки, в которых вы будете их описывать.

Вот примеры возможных вводных:

- вы все студенты одного колледжа;
- вы все пассажиры круизного лайнера;
- вы служили в одной воинской части;
- вы все завсегда в одной хипстерской кофейне в богемном районе;
- вы пациенты и обслуживающий персонал психиатрической лечебницы.

### Концепция

Первый шаг в создании персонажа — выбор **концепции**. Это фраза, которая кратко и ёмко описывает вашего героя. В идеале она состоит из двух слов: прилагательного и существительного. Существительное говорит о том, какое первое впечатление складывается о персонаже, прилагательное усиливает и дополняет это впечатление новыми деталями. Впрочем, это не единственный вариант, и вы вольны импровизировать.

Примеры концепций: меланхоличный секретарь, замкнутый рокер, мечтательный клерк, впечатлительный коллекционер комиксов, бесстрастный журналист, нервная актриса, депрессивный бухгалтер, спивающийся писатель, высокомерный торговец, нескладный семинарист, бойкая официантка, блаженный бездельник, обаятельный пройдоха.

Если ведущий не обговорил иного, предполагается, что действие игры происходит в нашей повседневной реальности. Поэтому если вы предполагаете, что пассажиры вашего круизного лайнера — это ниндзя-убийцы из древнего клана воинов тени, вспомните о том, что в современном мире такие персонажи будут выглядеть несколько... странно.

Также рекомендуем посоветоваться с ведущим перед созданием персонажа, чей жизненный опыт включает посвящение в оккультные знания или столкновение со сверхъестественными сущностями. Зачастую ведущие игр по книге «Страх как он есть» предпочитают иметь дело с персонажами, которые не имеют ни малейшего представления о том, что чудовища действительно существуют в их мире.

Ведущий может решить, что концепция созданного персонажа не вписывается в сюжет игры. В этом случае постарайтесь вместе поработать над тем, чтобы сохранить образ персонажа, которого вы хотите играть, но в то же время адаптировать его для конкретной игры.

## КЛИШЕ

Многие игроки при создании персонажей сталкиваются со специфичной проблемой: они легко придумывают героев эпического фэнтези или космической оперы, но впадают в ступор, когда речь заходит о людях, которых можно каждый день встретить на улице. Чтобы облегчить их задачу, ниже приведён список **клише**, которые чаще всего встречаются в фильмах ужасов.

Внимательный читатель заметит, что те же самые стереотипы используются и в молодёжных комедиях. Причина в том, что целевая аудитория у фильмов обоих жанров примерно одинаковая, так что не стоит удивляться. Многие игровые группы дорабатывают эти образы, наделяют их глубиной и «серьёзностью». Можно сделать персонажей старше лет на десять или около того. Так появляются необычные персо-

нажи вроде возмужавшего **задиры** или увядающей **красотки**. Вариантов множество.

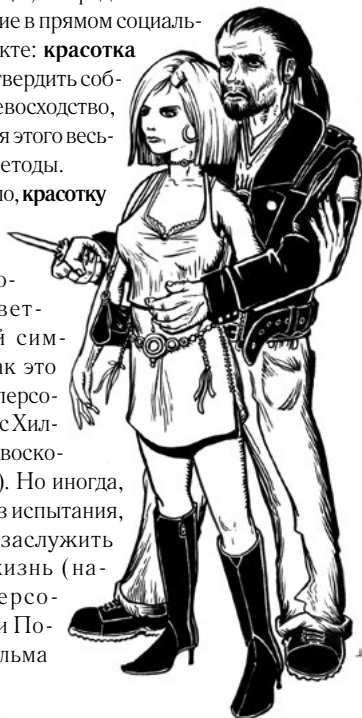
## Умница

Она ведёт себя куда скромнее остальных девушек в группе, да и к сексу относится осмотрительнее. Она умна, осторожна, а в критической ситуации способна проявить решимость и твёрдость характера, за счёт чего становится последним призом тёмных сил, которые преследуют группу. Проще говоря, по закону жанра она умирает последней. Примером этого типажа является персонаж Эмили Кёртис из фильма «Хэллоуин».

## Красотка

Её легко узнать: вызывающе одевается, ведёт себя соответственно и никогда не прочь по-быстрому перепихнуться. Обычно её образ противопоставляется образу **умницы**, и нередко это находит отражение в прямом социальном конфликте: **красотка** стремится утвердить собственное превосходство, используя для этого весьма грубые методы.

Как правило, **красотку** ждёт ужасная смерть в сцене, пронизанной ветхозаветной символикой (как это случилось с персонажем Пэрис Хилтон в «Доме восковых фигур»). Но иногда, пройдя через испытания, она может заслужить право на жизнь (например, персонаж Франки Потенте из фильма «Крип»).





## Задира

Мужской эквивалент типажа **красотки**. **Задира** — это доминирующий альфа-самец, живое воплощение всех атрибутов мужественности, которые нередко обыгрываются в негативном ключе. Зачастую **красотка** составляет ему достойную пару.

В опасной ситуации **задира** может достойно проявить себя и погибнуть смертью героя, либо же показать себя последним мерзавцем, и тогда его смерть будет бесславной и омерзительной. Да, он в любом случае умрёт, это же хоррор. Пример типажа — персонаж Нико Ле Фат Тана из фильма «Шайтан».

## Умник

Станный и чудаковатый парень, который обладает поверхностными знаниями в самых разных областях. Обычно эти знания оказываются совершенно необходимы группе, чтобы разобраться, что и почему пытается ихубить.

**Умник** отлично разбирается в технике и разнообразных гаджетах и нередко демонстрирует свои таланты в этой области, собирая спасительное устройство из подручного хлама.

Однако когда дело доходит до общения с другими людьми, **умник** обычно показывает себя слишком навязчивым, слишком странным, слишком неловким или просто отодвигается на второй план более активными и общительными героями.

Пример: персонаж Джеймса ЛеГроса из фильма «Последняя зима».



## Наставник

Он старше и опытнее остальных персонажей, обладает неплохой боевой подготовкой и пытается обучить других героев тому, как противостоять силам тьмы.

В фильмах ужасов его судьба обычно печальна: он погибает где-то к концу второго акта, что лишает группу надёжного защитника и усиливает драматизм ситуации. В игре же, будучи достаточно осторожным, он сможет прожить гораздо дольше. Если повезёт.

Пример: персонаж Винга Рэймса из фильма «Рассвет мертвецов».

## Пыхарь

Комический по своей сути персонаж, который является воплощением праздности и лени. Его восприятие реальности несколько притуплено, поскольку он смотрит на мир исключительно сквозь дым от своего косяка. Когда он, наконец, замечает угрозу, нависшую над ним, обычно уже слишком поздно.

Его избирательное восприятие и неизменно благодушное настроение могут выглядеть неуместно в играх жанра хоррор, однако в продолжительной кампании по «Страха как он есть» именно эти качества вероятно лягут в основу чрезвычайно эффективного механизма выживания.

Каноничным примером подобного типажа является персонаж Брэда Питта из фильма «Настоящая любовь», хотя это, по сути, и не фильм ужасов вовсе.

## Славный парень

Чаще всего он молод и на первый взгляд ничем особо не примечателен. В фильмах он описан так, чтобы зрителю было проще отождествлять себя с ним. В любой ситуации он стремится защитить остальных, сохраняет присутствие духа и способность рассуждать здраво. Одним словом, ум, честь и совесть группы. Пример: персонаж Киллиана Мёрфи из «28 дней спустя».



### Пастырь

В фильмах ужасов, где чистое зло обретает физическое воплощение, нередко поднимаются вопросы религии и веры. Поэтому обладатели духовного сана давно стали обычными персонажами жанра — в особенно-сти фильмов, рассказывающих об одержимости дьяволом («Спаси и сохрани», «Шесть демонов Эмили Роуз», «Изгоняющий дьявола»).

Знание техник экзорцизма и искренняя вера могут стать могущественным оружием против сущностей из Внешней тьмы. А могут и не стать... Пример: персонаж Харви Кейтеля из фильма «От заката до рассвета».

## ОГРАНИЧЕНИЯ НА ВЫБОР КОНЦЕПЦИИ

Когда ведущий объявляет о том, что это будет мрачная история в жанре ужасов, многие игроки сразу заявляются персонажами определённого типа (чья выживаемость в хоррор-играх обычно выше среднего). Однако если каждый из них выберет именно такой типаж, группа получится несколько однотипной, а игра очень быстро перестанет быть страшной.

В «Страхе как он есть» ведущий может предотвратить подобную ситуацию путём введения некоторых ограничений. Только один игрок из всей группы может выбрать персонажа каждого из следующих типов. Игроки сами решают между собой, кому достанутся эти роли, любым доступным способом. Мудрым решением будет дать роль **бойца** игроку, который не пропускает ни одной игровой встречи.

## Использование готовых персонажей

За редким исключением сюжеты произведений в жанре хоррор имеют концовку закрытого типа. К финалу такой истории все сюжетные линии получают логическое завершение, а большая часть главных героев мертва (может быть, даже все). Если вы хотите воспроизвести в игре подобную структуру, лучше всего заранее подготовить набор персонажей и предоставить игрокам выбрать понравившуюся роль. В конце концов, если вы планируете игру на одну встречу продолжительностью 4-6 часов, заставлять игроков тратить ещё полчаса на создание героев — значит терять своё и их время. Этот совет особенно важен, если речь идёт об игре на конвенте: там история должна быть цельной и законченной, а ограничение по времени ещё более жёсткое.

Если ваши игроки не против готовых персонажей, вы можете использовать их и для более продолжительных игр. Это создаёт возможности для введения в игру сюжетных линий, вырастающих из личных страхов, неврозов и тёмного прошлого персонажа. Но с другой стороны, тесное сотрудничество между игроками и ведущим при создании персонажей может дать ещё более впечатляющий результат.

Итак, вот два типа персонажей, на выбор которых накладываются ограничения:

**Детектив / боец:** в эту категорию входят служащие полиции, ветераны боевых действий, обладатели чёрных поясов по карате, частные детективы и любые другие персонажи, которые характеризуются схожими умениями. Когда возникают сомнения в том, можно ли отнести персонажа к этой категории или нет, решение принимает ведущий, и ему лучше особо не церемониться. Важный момент: это один персонаж, а не два разных — **боец** и профессиональный **детектив**.

**Мистик:** узнать больше о мистических силах вы можете на стр. 26.

Кроме того, персонажи даже этих типов относительно неумелы и ограничены в своих ресурсах. Речь идёт не только об их природных способностях и навыках, но и о возможности обратиться

к могущественному покровителю или организации. Игрок, выбирающий подобный типаж персонажа, должен суметь объяснить, почему он не располагает полным набором возможностей, присущих этой профессии или роду деятельности. Самый очевидный способ — сделать персонажа молодым и неопытным.

Если речь идёт об основном **бойце** группы, игрок может сделать такого персонажа кадетом или курсантом полицейской академии. В случае **детектива** персонаж может быть учеником частного сыщика, который работает у него по выходным. Или же отталкивайтесь от другого конца шкалы возрастного спектра и создайте персонажа пенсионного возраста, потерявшего былую сноровку и прозябающего в отставке. Ну и наконец, персонаж может быть просто самоучкой, подражателем или нерадивым студентом, который был исключён из учебного заведения из-за неуспеваемости или неподобающего поведения.

Ведущий всегда должен предупреждать игрока о том, что выбирая типаж **бойца**, он делает своего персонажа особенно уязвимым. Жанр ужасов достаточно скептически относится к людям, наделённым властью и авторитетом. Если полиция (армия, власти, кто угодно) были бы на что-то способны, они непременно уже спасли бы вас из этого жуткого дома, в котором пробудилось древнее зло. Однако их никогда не бывает там, где они нужны, а если они и появляются, то умирают практически сразу. Классический пример совершенно бесполезного представителя власти — персонаж Мартина Бломы из фильма «Психо».

Те же требования предъявляются и к персонажам, обладающих мистическим даром. В большинстве случаев они обнаруживают свой дар неожиданно для себя и только учатся его использовать. Или же такие герои потратили многие годы, чтобы держать его под контролем после того, как были инициированы Внешней тьмой. Либо они только сейчас отходят от длительного лечения от психического срыва, вызванного их способностями. В любом случае такие герои полностью изолированы и лишены по-

мощи других экстрасенсов и мистиков, даже если они существуют в игровом мире.

Кроме того, обладатели мистического дара столь же уязвимы, как и **бойцы**. Если те представляют собой ходячую мишень, то **мистики** — это первые кандидаты в обитатели комнаты с мягкими стенами. Их «расширенное» восприятие реальности позволяет им видеть то, чего не замечают обычные люди, что становится действительно серьёзной проблемой, когда на тебя обращают внимания существа из мира Неизбывного ужаса. Если игрок выбирает себе подобного персонажа, ведущий должен предупредить его обо всех последствиях этого шага.

Если ведущий хочет особенно явно обозначить контраст между обычными людьми и сверхъестественным злом, он имеет полное право вообще запретить персонажей-**мистиков**. Это будет ещё более уместно в случае, если он планирует игру, в которой всё зло исходит от людей, а сверхъестественных существ нет вовсе. Это вполне типично для жанра слэшер и таких фильмов как «Хостел», «Изгнанные Дьяволом» и «Техасская резня бензопилой».

Разумеется, указанные типы не являются чем-то обязательным, и группа вообще может не выбирать ни один из них, если не считает это необходимым.

## ФАКТОРЫ РИСКА

Есть один вопрос, который неизменно терзает любого автора историй в жанре ужасов: *что мешает им просто сбежать?* Ответ на него очень важен, поскольку когда аудитория начинает сопереживать персонажам, она хочет, чтобы те спаслись, чтобы они просто убрались подальше от жуткой угрозы, которая нависла над ними. Однако если позволить героям это сделать, история закончится раньше времени, а мы не можем этого допустить.

Сюжет — это продолжение образов персонажей. Именно поэтому ведущему стоит заручиться помощью игроков, чтобы найти вескую причину, по которой их персонажи должны спуститься в этот зловещий тёмный подвал в то время, как логика и инстинкт самосохранения вопят о том, что это не лучшая из идей.



После обозначения концепции каждый игрок выбирает **фактор риска**. Это один из принципов, который лежит в основе психологии и мировоззрения его героя, и именно он является причиной, по которой персонаж готов подвергать себя риску перед лицом очевидной опасности. Всякий раз, когда герой сталкивается с ситуацией, связанной с его **фактором риска**, он обязан сделать шаг вперёд, возможно, ставя себя под удар, — или же, в противном случае, потерять несколько пунктов **самообладания**. Подробнее об этом рассказывается на странице 55.

Далее в описании каждого **фактора риска** указывается типаж персонажа, для которого он является наиболее характерным. Учтите, что это лишь рекомендация и не более того. Порой из нестандартного сочетания типажа и **фактора риска** получаются очень необычные и оригинальные персонажи. На-

пример, скептически настроенная **красотка** или **славный парень**, одержимый поисками наркотиков.

Разумеется, игроки могут предложить собственные варианты **факторов риска**, не представленные здесь, однако за ведущим остаётся право отвергнуть их, или он сочтёт их неубедительными. Самый простой критерий отбора: если вы не можете сходу придумать трёх способов использования **фактора риска**, для игры он не годится.

Если у вас возникли проблемы с выбором **фактора риска** для своего персонажа, смело берите **любопытство** или **ответственность**. Каждый из них описывает персонажа с хорошей стороны, вовлекает во множество интересных ситуаций и при этом оставляет достаточно простора для творчества.

Вы обязаны выбрать хотя бы один **фактор риска** для персонажа, однако их количество можно увеличить, если вы считаете, что это необходимо для раскрытия его образа. В конце концов, многие люди и в реальной жизни демонстрируют несколько из приведённых **факторов риска** сразу.

## Любопытство

Сталкиваясь с загадкой, ты буквально теряешь контроль над собой. К чёрту страх! Здесь происходит что-то странное, и ты просто обязан в этом разобраться! Возможно, ты мечтаешь о научной карьере и уже предвидишь славу и известность, которые ждут тебя, если только удастся описать то, с чем ты столкнулся. Или же ты можешь быть обычным парнем и просто не выносишь, когда хоть один вопрос остаётся без ответа. Так или иначе, именно ты лезешь в тёмные подвалы, открываешь старые пыльные гробы и читаешь заклинания, начертанные на рассыпающемся от времени пергаменте, — просто чтобы узнать, что произойдёт дальше.

Наиболее характерно для **умника**.

## Безрассудство

Ты ненавидишь, когда кто-то указывает тебе, что делать. Неважно, сколько тебе лет, ты сохранил юношескую веру в собственное бессмертие. Поэтому если кто-то говорит, что не стоит идти в этот тёмный и страшный дом, в котором пропа-

дают люди... Пфф, оставьте эти страшилки для кого-то ещё. Ну да, в мире полно плохих вещей, но они всегда случаются с другими.

Наиболее характерно для **красотки**.

## Под веществами

Тебя не на шутку волнует тема психотропных препаратов. Откровенно говоря, ты ещё не встречал такого, который бы тебе не понравился. Даже сейчас, пока мы разговариваем, ты можешь находиться под действием одного из них. Или даже нескольких. Одним словом, если тебе представится возможность получить ещё дозу, ты пойдёшь на любой, даже самый бессмысленный, риск.

Возможно, ты просто пресытился всем разнообразием удовольствий, которое может предложить матушка-природа, и теперь ищешь новой встряски в химических препаратах. Одно упоминание о новой дури, особенно если это что-то редкое и доступное лишь немногим, вызывает у тебя нездоровый интерес. Поэтому если речь идёт о том, чтобы заполучить нечто подобное, ты, не задумываясь, откроешь любую дверь, залезешь в любой подвал и свяжешься с любой компанией.

Наиболее характерно для **пыхаря** или **мистика**.

## Жажда наживы

Да, у других есть какие-то свои причуды и странности, но это их личное дело, и тебя это не касается. Ты простой и честный парень, который ищет то, к чему стремятся люди всю свою жизнь. Деньги. Зелень. Материальные блага. Все эти дорогие игрушки и высокий статус, которые неизменно сопутствуют человеку, чей банковский счёт пухнет от количества нулей. И неважно, сколько у тебя уже есть и где ты живёшь: в дешёвой съёмной комнатухе или в роскошном пентхаузе — ты всегда хочешь чего-то большего. Конечно, если ты это получаешь, твоей радости хватает на пару дней, может, на месяц, а потом ты трезво оцениваешь то, что уже есть, и понимаешь, что надо двигаться дальше. Ты всегда хочешь большего.

Так что если ты сталкиваешься с риском, единственный вопрос, который имеет значение: насколько это будет выгодно?

Наиболее характерно для **задиры**.

## Отмороженность

Ты ходячая гора мускулов, перенасыщенная тестостероном и жадной насилью, или, во всяком случае, мечтаешь о том, чтобы стать чем-то подобным. Даже когда ты был ребёнком, стальной блеск оружия восхищал тебя. А сейчас ты чувствуешь, что это вялое общество, во главе которого стоят слабаки и маменькины сынки, подавляет тебя и не даёт крушить черепа твоих врагов.

Возможно, тебя не взяли в полицейскую академию из-за проваленных психологических тестов, которые выявили твою склонность к насилию. Или от тебя отказалась даже армия. Боже, что за больная, слабовольная страна, отравленная политкорректностью, если её армия не принимает парня, все мечты которого об убийстве?!

Так что когда речь заходит об опасности — в особенности о каких-то потусторонних монстрах, — ты встречаешь её с широкой улыбкой и ликованием. В конце концов, это именно то, для чего ты и был рождён!

Наиболее характерно для **бойца**.

## Озабоченность

Кто-то считает, что мозг — самая главная эrogenная зона. Может, для кого-то это и так, но в твоём случае как раз он и отключается, когда речь заходит о сексе. Если перед тобой стоит выбор между осторожностью и возможностью новых сексуальных приключений, зверь у двух спиных всегда одерживает верх. А приятное ощущение опасности лишь обостряет твоё чувство вседозволенности и добавляет страсти. Щелчки кнута? Звон цепей? Бурная грязная оргия в Богом забытом месте? Приглушённые всхлипы за занавеской? О да, ты уже стягиваешь с себя футболку! В конце концов, что может пойти не так?

Наиболее характерно для **задиры** или **красотки**.



## Наивность

Дело не в том, что ты сознательно ищешь неприятности, просто у тебя есть дурацкая манера не замечать их до тех пор, пока не станет слишком поздно. Ты смотришь на мир сквозь толстые розовые стёкла и попросту не веришь в то, что он может таить в себе какую-то опасность. Благодаря этому (а ещё твоей странной удаче и некоторой рассеянности) ты постоянно забредаешь в плохие районы, связываешься с дурной компанией и попадаешь в ситуации, которых с лёгкостью избегают обычные люди.

Наиболее характерно для **пыхаря** и **умницы**.

## Ответственность

Когда что-то угрожает другим людям, ты редко думаешь о собственной безопасности. Конечно, ты можешь убеждать себя, что заботаешься только о себе и своих друзьях. Но когда наступает критический момент, ты не задумываясь шагаешь в горящий дом, чтобы вытащить всякого, кому нужна помощь, если он хоть сколько-нибудь этого заслуживает. Речь, конечно, не идёт о бессмысленном самопожертвовании, но ты нередко переоцениваешь свои силы и возможности, когда нужно помочь другим людям.

Наиболее характерно для **славного парня**, **умницы**, **пастыря** и **наставника**.

## Скептицизм

Ты рационалист до мозга костей и просто органически не способен поверить во что-то, что имеет сверхъестественную природу. Даже несмотря на твою приверженность научному методу, все очевидные выводы на основе известных фактов и свидетельств «из первых рук» не способны убедить тебя в том, что Внешняя тьма действительно существует. Поэтому, столкнувшись лицом к лицу с жуткой тварью из мира Неизбывного ужаса, первое, что ты попытаешься сделать, — это найти у неё скрытые провода, латексную имитацию плоти или систему радиоуправления.

И даже если однажды тебе придётся признать, что увиденное нельзя объяснить иначе как действи-

ем потусторонних сил (допустим, просто допустим это!), ты всё равно не оставишь попыток разоблачить последующие проявления «сверхъестественных существей». В конце концов, даже если 0,00001% случаев действительно имеют паранормальную подоплёку, нет никаких оснований считать, что именно вот этот окровавленный труп, который движется к тебе, — нечто большее, нежели просто какой-то мужик в маскарадном костюме. Господи, это же просто смешно! Ну почему никто не видит на нём застёжку... APPPXXX!!!

Наиболее характерно для **умника**.

## Жажда адреналина

Риск — твоё второе имя. Если ты из тех, у кого есть деньги и жизненный опыт, то ты давно перепробовал всё, до чего только смог дотянуться: затяжные прыжки с парашютом; бейс-джампинг; дайвинг в водах, кишасщих акулами, и, бог знает что ещё. Если же ты совсем молод и с деньгами у тебя неважно, тебе приходится довольствоваться проверенными временем опасностями подростковой жизни: от паркура до стрит-рейсинга. Так или иначе, угроза жизни и возможность погибнуть даёт тебе такой заряд адреналина и доставляет такой кайф, который не способна дать ни одна химическая дрянь. Зловещие пещеры? Жуткие монстры? О да, детка, я уже в пути.

Наиболее характерно для **задиры**.

## Мсть

Если кто-то или что-то причинит вред твоим близким, ты не успокоишься до тех пор, пока не расплатишься сполна. И неважно, каким был причинённый вред: физическое или душевное страдание, личный кризис или бесчестие. Для тебя это не имеет значения — это лишь искра, которая разжигает в тебе пламя праведного гнева, заставляя двигаться вперёд и сражаться до последнего.

Не столь важно, как именно ты ведёшь борьбу: отчаянно бросаешься на противника с голыми руками или же выжидаешь нужный момент, чтобы нанести удар. В любом случае, когда ты сталкиваешься с тем, чему объявил вендетту, ты забываешь

о страхе и готов идти до конца. Возможно, месть действительно то блюдо, которое стоит подавать холодным, но ты готов наслаждаться им в любом виде и платить за него любую цену.

Наиболее характерно для пастыря и наставника.

## ХУДШИЙ ИЗ ТВОИХ ПОСТУПКОВ

Классические сюжеты жанра ужасов нередко поднимают тему вины и искупления. Или (что бывает чаще) вины и саморазрушения, но мы всё-таки ищем способ продлить жизнь персонажу насколько возможно. Поэтому каждый игрок должен приподнять завесу тайны над самым тёмным фрагментом прошлого его персонажа и рассказать, за что он до сих пор испытывает стыд.

Вот несколько примеров:

- Несёт ответственность за несчастный случай с любимым человеком.
- Случайно убил человека в целях самозащиты.
- Присвоил чужие деньги.
- Отбил(а) у кого-то девушку / парня.
- Разбил отцовскую машину и солгал об этом.
- Был замешан в инцесте.
- Был свидетелем жестокого изнасилования, но никак не помешал этому и даже не сообщил в полицию.
- Пропустил важное семейное событие, поскольку был под кайфом и просто не вспомнил об этом.
- Избил парня, поскольку он пробудил в тебе подавляемые гомосексуальные наклонности.
- Смошенничал на выпускном экзамене.
- Ложно обвинил кого-то в преступлении.
- Убил животное ради забавы.
- Твой лучший бестселлер — на самом деле плагиат книги одного неопубликованного писателя.



- Нелегально скачал из интернета книгу правил ролевой игры и обрёк её авторов на голод и нищету.

Вы сами решаете, как ваш персонаж относится к своему поступку. Возможно, ужасные воспоминания о нём постоянно преследуют героя, или же он погружается в них лишь в редкие минуты слабости. Может быть, это событие было столь травмирующим, что персонаж отрицает всё случившееся, утверждая, что это не имеет никакого значения, а то и вовсе никогда не случилось. Циничный и жестокий персонаж может рассказывать о собственном проступке с весёлой небрежностью, а законченный психопат — даже гордиться им.

Если вы беспокоитесь о выживаемости персонажа, помните о том, что ведущие игры обычно инстинктивно подталкивают события к их

логическому завершению. Так что положительные герои, как правило, живут гораздо дольше своих товарищей с тёмной душой. Подлинное чувство вины в отличие от циничного безразличия создаёт множество возможностей для введения внутреннего конфликта.

Игроки, которые берут на себя роли по-настоящему добрых персонажей могут выбрать относительно незначительные проступки при условии, что персонаж испытывает сильное чувство вины из-за него.

Вполне возможно, что персонаж незаслуженно винит себя за поступки, за которые на самом деле никак не может нести ответственность. К примеру, он жертва жестокого обращения, но вопреки логике считает, что он сам послужил причиной этому. Или же связь между тем, что он подменил пилюли своей бабушки, и её внезапным сердечным приступом может быть только в его голове. Одним словом, вина, которая терзает персонажа, вовсе не обязательно должна иметь прямое отношение к объективной реальности.

Скелет в вашем шкафу будет известен другим персонажам только если вы сами этого захотите. Вы решаете, охраняете ли вы его как самую тёмную и постыдную тайну или же, напившись, рассказываете о ней в каждом баре первому встречному. Вполне возможно, ваше преступление давно стало достоянием общественности, и всякий, кто следит за новостями, в курсе того, что вы совершили. К примеру, полгорода обходит вас стороной, поскольку отлично знает, что вы убили собственную жену, но избежали тюрьмы из-за небрежно проведённого расследования.

### На пути к безумию

Если вы хотите взять на себя роль абсолютного психа, посоветуйтесь с ведущим перед тем, как описывать подобного персонажа. Скорее всего, у ведущего и без того есть множество противников, которые хотят прикончить героев, и создание внутренней опасности может оказаться просто излишним. Кроме того, даже при всём мрачном настроении, свойственном играм в жанре ужасов, многие игроки крайне негативно воспринимают предательство внутри группы, что может привести к вполне реальным обидам.

Поэтому персонажи-психопаты мало подходят для продолжительных игровых кампаний. Однако они вполне впишутся в короткие игры на одну встречу (к примеру, те, которые проводятся на конвентах). Либо же они могут стать «приглашённой звездой», если речь идёт об игроках, которые пришли в продолжительную кампанию на одну-две встречи.

Если же вы всё-таки твёрдо решили сыграть такого персонажа, руководствуйтесь следующими правилами:

- Один из следующих **факторов риска**: безрассудство, под веществами, отмо-роженность, озабоченность, жажда адреналина, месть.
- Низкий рейтинг **самообладания**.
- +1 к сложности всех проверок **самообладания** (на усмотрение ведущего).

## Как потратить пункты?

Если вы новичок в системе и сомневаетесь в том, как распределить пункты способностей, следуйте простым рекомендациям:

- В случае исследовательских способностей изучите их список всей группой и убедитесь в том, что каждая способность есть хотя бы у одного персонажа. После этого оставшиеся пункты можно тратить по своему вкусу. И не забывайте следить за тем, чтобы ваш выбор соответствовал концепции: к примеру, **детективу** или **бойцу** не помешает потратить дополнительный пункт или два на **полицейский жаргон** и **сыскное дело**.
  - В случае общих способностей рекомендуется вложить по 8-12 пунктов в **здоровье** и **самообладание**. После этого можно выделить три или четыре способности, в которых персонаж действительно хорош, и вложить в каждую ещё по 8 пунктов или около того. Оставшиеся пункты распределите на своё усмотрение. Если сомневаетесь, берите **бегство**. **Детективу** или **бойцу** стоит сконцентрироваться на таких способностях как **драка**, **стрельба** и, в меньшей степени, **атлетика**, **вождение** и **проникновение**. Персонажам с мистическим даром следует уделить особое внимание именно мистической способности. Возможно, даже вложить в неё максимальное количество пунктов.
- Рекомендации для общих способностей относятся к вполне «стандартным» персонажам, которых будет удобно играть. Не стесняйтесь отступать от них, если это необходимо для создания необычных и ярких образов. К примеру, если ваш персонаж — мастер выживания, который способен вынести любые мучения, вложитесь по максимуму в **здоровье**. А если он немного не в своём уме, сэкономьте на **самообладании** и т. д.

## СПОСОБНОСТИ

В начале игры для создания каждого персонажа выделяется по 60 пунктов на общие способности. Количество пунктов исследовательских способностей зависит от числа игроков и определяется по следующей таблице:

| Число игроков | Количество пунктов |
|---------------|--------------------|
| 2             | 16                 |
| 3             | 12                 |
| 4+            | 10                 |

Игроки, которые присоединились к игре позже остальных (или могут присутствовать на играх лишь эпизодически), получают равное со всеми количество пунктов, однако они не учитываются в подсчёте участников игры.

Независимо от числа игроков, каждый из них получает по 60 пунктов на общие способности. Кроме того, они бесплатно получают по одному пункту в рейтингах **здоровья** и **самообладания**. Если персонаж не является основным **бойцом** группы, он может вкладывать пункты в способность **бегства** в соотношении 1:2. Каждый вложенный пункт увеличивает рейтинг на два. Так что если сомневаетесь, в какую способность вложить оставшиеся очки, выбирайте **бегство**.

## Ограниченный доступ к способностям

Доступ к некоторым исследовательским способностям ограничен. Вы не можете вкладывать в них пункты при создании персонажа, если вы не являетесь **детективом** или основным **бойцом** группы. Вы в праве сделать это в процессе игры, но только в том случае, если сумеете должным образом обосновать, как персонаж овладел этим умением. Возможно, он проходил специальные курсы или успел чему-то научиться у другого героя.

В случае общих способностей ограниченной доступности вы (не являясь основным **бойцом** группы) можете позволить себе рейтинг способности, не превышающий половину рейтинга той же способности **детектива** / **бойца** (округление в большую сторону). Это правило действует как при создании персонажа, так и во время игры.

*Персонаж Джоси — курсант полицейской академии Шакира де Мореас, и она основной боец группы. В процессе создания персонажа Джоси вложила 8 пунктов в стрельбу (доступ к которой ограничен), это значит, что рейтинг стрельбы всех остальных персонажей не может превышать 4.*

После нескольких сессий Джоси повысила его до 10, и теперь ограничение для остальных составляет 5.

Если по какой-то причине ни один из игроков не желает брать роль детектива или бойца, каждый имеет право вложить 1 пункт в любую исследовательскую способность ограниченной доступности и не более 4 пунктов — в общую.

Мистические силы подчиняются тем же правилам: если вы не являетесь обладателем мистического дара (напоминаем, что в группе может быть лишь один такой персонаж), доступ к ним для вас закрыт.

Ещё одно ограничение на приобретение общих способностей заключается в том, что второй по величине рейтинг должен составлять не меньше половины от самого высокого (это правило не касается бегства).

*Эрик хочет вложить 30 пунктов в способность самообладание. Это значит, что в какую-то другую общую способность он должен вложить как минимум 15 пунктов, и на все остальные вместе взятые останется только 15. Это достаточно жестко*

*ограничивает выбор Эрика, и, чтобы этого избежать, он решает не вкладывать 30 пунктов в одну способность.*

Если хотите, вы можете не тратить все пункты при создании персонажа и приберечь их на потом. В таком случае, если персонаж участвует в продолжительной кампании, он сможет прибавить к ним пункты опыта, полученные по ходу игры.

## СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Для персонажей «Страха как он есть» доступны способности, описанные в этой главе. Их список вы обнаружите на следующей странице. Звёздочкой помечены те из них, доступ к которым ограничен.

### ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Способности, перечисленные ниже, чрезвычайно важны для персонажей «Страха как он есть».

Описание каждой способности состоит из общего представления о ней и примеров её использования во время игры. Не забывайте о том, что в нестандартных ситуациях игроки могут предлагать оригинальные подходы к применению способностей.

Иногда для получения одной и той же информации возможно применение сразу нескольких способностей. К примеру, чтобы улучшить качество изображения, можно использовать как фототографию, так и информационные технологии.

Некоторые способности, — например, исследовательская работа — используются куда чаще

Игроки, которые уже читали «Эзотеррористов», могут заметить, что персонажи «Страха как он есть» далеко не так опытные и не обладают исключительной подготовкой агентов Ordo Veritatis.

В «Эзотеррористах» каждый персонаж — эксперт в своей области, в связи с чем игрокам доступен широкий набор специализированных исследовательских и полицейских навыков. «Страх как он есть» предлагает совершенно иной подход к игре, и её персонажи — обычные люди из самых разных слоёв общества. По этой причине многие группы способностей из «Эзотеррористов» заменены несколькими навыками — более поверхностными и обобщёнными.



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## Прикладные

Информационные технологии  
Сыскное дело\*  
Точные науки  
Фотография

## Межличностные

Бюрократия  
Ведение допроса\*  
Ведение переговоров  
Запугивание  
Лесть  
Полицейский жаргон  
Притворство  
Проницательность  
Уличное чутьё  
Успокаивание  
Флирт

## Научные

Гуманитарные науки  
Естествознание  
Знание языков  
Исследовательская работа  
История  
Общественные науки  
Оккультные науки  
Эрудиция  
Юриспруденция

## Общие

Атлетика  
Бдительность  
Бегство  
Вожделение  
Воровство  
Драка\*

## Здоровье

Механика  
Ободрение  
Первая помощь  
Предусмотрительность  
Проникновение  
Самообладание  
Стрельба\*

## Мистические силы

Вестник\*  
Медиум\*  
Прорицание\*  
Сверхчувствительность\*  
Синхрония\*  
Чтение ауры\*  
Ясновидение\*

остальных, и необходимость в них возникает постоянно. Другие же применимы лишь в некоторых сценариях и оказываются не востребованными в остальных, поэтому при создании персонажа старайтесь соблюдать баланс между проверенными способностями и теми, спектр применения которых много уже.

Для того чтобы во всём многообразии способностей было проще ориентироваться, они разделены на три группы: **научные, прикладные** и **межличностные**. Благодаря этому вы сможете легко найти навык, подходящий к конкретной игровой ситуации.

## Бюрократия (межличностная)

Вы знаете, как работает бюрократический аппарат любой организации, будь то правительственное ведомство или коммерческое предприятие. Вы понимаете, как добиться от этой организации нужного вам результата, причём быстро и с минимальными потерями. Используя эту способность, вы сможете:

- убедить служащих организации предоставить вам информацию внутреннего характера;

- найти человека, который действительно знает, что к чему;
- найти нужный офис или документ;
- получить на время специфическое снаряжение или оборудование;
- разобраться в иерархии организации и понять, к кому действительно стоит обратиться.

Учтите, что эта способность не даёт вам возможности получить всю необходимую информацию из любого источника. Люди, которые работают в бюрократической сфере, просто обожают создавать видимость того, что они страшно заняты, даже если это не так на самом деле. А многие из них ещё и получают тайное удовольствие, отправляя обратившегося к ним человека к кому-то ещё. Так что когда персонажи используют **бюрократию** для получения информации, которую проще добыть с помощью другой способности (например, **исследовательской работы**), их собеседники найдут тысячу отговорок и отправят их обивать пороги других чиновников.

## Ведение допроса (межличностная)

Вы обучены тактике ведения формального полицейского допроса и способны использовать её для получения информации от свидетелей или по-

дозреваемых. Допрос должен проходить в официальном окружении, причём необходимо, чтобы допрашиваемый был под заключением или под угрозой заключения и признавал ваш авторитет (действительный или внушённый).

### Ведение переговоров (межличностная)

Вы являетесь специалистом по ведению переговоров и способны убедить человека, что ваше предложение является выгодным не только для вас, но и для него. Вы можете:

- совершать выгодные сделки;
- разрешать конфликтные ситуации;
- заключать соглашения об обмене информацией или услугами.

### Гуманитарные науки (научная)

Вы отлично разбираетесь в классической литературе, философии, религии, произведениях искусства и даже археологии. Возможно, вы подробно изучали их в институте, или же вы просто самоучка, который уделял достаточно времени книгам.

Эта способность может отражать лишь поверхностное знакомство с каждой из перечисленных дисциплин. Углублённое знание одной из них, как правило, связано с родом деятельности персонажа. К примеру, если вы обладатель духовного сана, вы отлично разбираетесь в религии и рассматриваете другие дисциплины через призму собственного знания. Если вы музыкант, то лучше всего вы

знаете именно историю музыки, а остальные **гуманитарные науки** вас интересуют лишь в качестве приложения к ней.

### Естествознание (научная)

Вы хорошо изучили эволюцию, поведение и биологию растений и животных. Вы можете:

- определить, насколько естественно ведёт себя животное;
- определить, является ли для какого-либо животного или растения данная местность естественной средой обитания;
- идентифицировать животное по его следу или образцам шерсти, крови или костей;
- идентифицировать растение по небольшому фрагменту.

### Запугивание (межличностная)

Используя впечатление от собственного внушительного облика или более тонкие методы психологического давления, вы способны заставить человека делать то, что вам нужно. **Запугивание** может включать прямые или косвенные угрозы физического насилия, но чаще всего оно ограничивается демонстрацией собственного превосходства. Вы можете:

- получить от собеседника нужную информацию;
- вынудить человека покинуть место действия;
- подавить желание собеседника применить силу по отношению к вам или к другим.

### Знание языков (научная)

Каждый пункт рейтинга даёт возможность разговаривать и писать на одном иностранном языке. Конкретный язык необязательно выбирать при создании персонажа, это можно сделать по ходу игры, когда в нём возникнет необходимость. Разумеется, это не означает, что его понимание внезапно возникло в разуме персонажа, вы просто обнаруживаете некий факт из его биографии, о котором до этого не упоминали.

Эта способность позволяет выбирать даже древние и мёртвые языки.

### Почему нет способности, отвечающей за ложь?

В отличие от большинства других систем, правила СЫЩИК не рассматривают ложь как отдельную способность. Персонажи могут прибегать к ней в качестве тактики, основанной на использовании одной из межличностных способностей. Если у вашего персонажа развита **бюрократия**, вы говорите чиновникам то, что они хотят услышать. Если вам знаком **полицейский жаргон**, вы можете убедить защитников правопорядка, что вы «свой парень». Суть в том, что практически любое социальное взаимодействие, которым вы хотите чего-то добиться, потребует от вас хоть капли лжи.

## Информационные технологии (прикладная)

Вы знаток компьютеров и высоких технологий. Возможно, даже смыслите что-то в программировании и способны создать вполне рабочий код или разобраться в чужом. И разумеется, вы без особого труда можете извлечь информацию с жёсткого диска компьютера и другого оборудования.

Эта способность позволяет вам:

- создавать собственные или ломать чужие коды и шифры;
- получить доступ к скрытым, удалённым или повреждённым файлам на компьютере;
- получить более чёткое и детальное изображение из видеозаписи или пережатого JPEG-файла;
- улучшить качество аудиозаписи, убрать шумы и выделить нужные фрагменты.

## Исследовательская работа (научная)

Вы умеете находить нужную информацию в книгах, записях и официальных источниках любого рода, а ваши знания позволяют вам одинаково уверенно обращаться как с интернет-поисковиками, так и с картотеками или микрофишами. А если собственных навыков окажется недостаточно, вы знаете, к кому стоит обратиться, благо ваша телефонная книжка полна необычных, но крайне полезных контактов.

## История (научная)

Вы являетесь экспертом в области истории, особенно в политической, военной, экономической и истории развития технологий. Вы можете:

- распознать исторические аллюзии;
- вспомнить краткую биографию выдающихся исторических деятелей;
- определить, где и когда был создан тот или иной исторический объект;
- определить возраст какого-либо предмета одежды или детали интерьера.

## Лесть (межличностная)

Вы способны подобрать нужный комплимент практически для каждого, что помогает расположить

собеседника к себе и убедить помочь. Благодаря этой способности вы можете заставить человека:

- поделиться нужной вам информацией;
- оказать небольшую услугу;
- относиться к вам как к «своему».

## Общественные науки (научная)

Вы обладаете обширными познаниями в любой научной области, связанной с изучением общества и взаимодействий внутри него. К ним относятся: антропология, экономика, культурология, лингвистика, политология и социология. Как и в случае с **точными и гуманитарными науками**, вы можете быть как начитанным самоучкой или слушателем соответствующего курса в институте, так и обладателем практических познаний в области, связанной с вашей профессиональной деятельностью. См. врезку на следующей странице.

## Оккультные науки (научная)

Вы эксперт в области истории магии, верований и тайных практик, начиная с каменного века и до наших дней, от сатанистов и до ордена Золотой зари. Вы знаете даты, места и многие факты, связанные с культами и сектами. Вы можете:

- определить культурную традицию или ритуал, изучив свидетельства, оставленные проводившими его людьми;
- вспомнить исторические факты, касающиеся различных оккультных традиций;
- сделать предположение относительно цели и эффекта проведённого ритуала;
- определить, был ли ритуал проведён опытными «магами» или это просто баловство подростков, жаждущих внимания.

Несмотря на ваши обширные теоретические познания в **оккультных науках**, вы не являетесь практиком и относитесь к ритуалам отстранённо и настороженно. Иными словами, эта способность не даёт вам возможности проводить магические обряды или призывать потусторонних существ. И то и другое — зло в вашем понимании, такие действия разрушают ткань реальности и психику мага. В лучшем случае вы сможете принять уча-

ствие в ритуале и правильно воспроизвести все положенные действия, если это будет необходимо, однако ритуал не приведёт к каким-либо сверхъестественным последствиям.

### Полицейский жаргон (межличностная)

Вы знаете, как говорить на языке полицейских, и можете отчасти «сойти за своего», когда ведёте с ними дела. Вероятно, вы действующий или отставной полицейский или просто человек, которого они посчитают благонадёжным, законопослушным гражданином. Вы можете:

- выведать у полицейского конфиденциальную информацию;
- отделаться предупреждением за мелкие правонарушения;
- участвовать в их расследованиях, внушив им, что вы «свой».

### Притворство (межличностная)

Вы прекрасно чувствуете себя в образе другого человека, независимо от того, предстоит ли вам короткий телефонный разговор или долгие месяцы работы под прикрытием.

Вам будет крайне сложно выдать себя за человека, которого ваш собеседник знает. Подражание голосу определённого его знакомого стоит как минимум 1 пункт. На успешное **притворство** при личной встрече придётся тратить по крайней мере 2 или 3 пункта каждые пять минут общения с человеком, которого вы пытаетесь обмануть. Обмануть очень настороженного или смышлённого собеседника будет сложнее, чем недалёкого или невнимательного.

### Проницательность (межличностная)

Вы понимаете, когда кто-то врёт. Как правило, вы можете это определить, наблюдая за человеком или общаясь с ним лицом к лицу, но иногда вам удаётся распознать ложь в речи, например, выступающего по телевидению. К сожалению, врут почти все, особенно когда им грозят проблемы с властями. Порой вы можете догадаться, почему люди прибегают ко лжи, но обычно опре-

### Способности персонажа и его профессия

Если ваш ведущий позволяет создать персонажа любого возраста (вопреки тому, что классические персонажи ужасов — это подростки или люди двадцати с небольшим лет), вы можете выбрать ему профессию. Если она не совпадает ни с одной из стандартных способностей, но подходит под одно из обобщённых умений «Страх как он есть», вы получаете некоторые преимущества. В частности у вас есть 1 или 2 пункта, которые вы можете потратить один раз за игровую встречу для получения информации, связанной с вашей профессиональной деятельностью. Пример:

Разорившаяся художница Джулиана Кэроу нагнулась на полотно, законченное совсем недавно, краска даже не успела до конца высохнуть. Характерный стиль рисунка очень напоминает работы покойного Жана-Берtrand Арабеля. **Искусствоведение** как отдельная способность отсутствует в «Страхе как он есть», однако профессия Джулианы позволяет ей потратить бонусные пункты и с уверенностью сказать, что эта картина — подлинник, написанный самим Арабелем. Несмотря на то, что он, предположительно, покончил жизнь самоубийством в 1957 году.

Как и любая информация, доступная за трату очков, сведения, связанные с профессиональной деятельностью персонажа, не могут быть ключевыми уликами.

делить мотив или выяснить, какие факты они пытаются скрыть, — задача не из простых.

Помните, что ложь — это не только слова. Жесты, мимика и интонация также способны многое рассказать вам.

Не стоит возводить эту способность в абсолют: некоторые люди так мастерски врут, что вы не сможете их уличить в этом, как бы ни старались. Другие просто искренне верят собственной лжи. И даже если вы поймали человека на вранье, вам придётся постараться, чтобы вытянуть из него нужную информацию.

## Сыскное дело (прикладная, ограниченно доступная)

Это умение охватывает весь спектр способностей, связанных с ведением расследования. К нему относятся:

- баллистика (получение и анализ улик, связанных с использованием огнестрельного оружия);
- электронная слежка (использование различного специализированного оборудования для ведения наблюдения);
- сбор улики (получение и сопоставление важных вещественных доказательств);
- сапёрное дело (способность обезвредить взрывное устройство, а также определить компоненты уже взорванного);
- анализ документов (анализ почерка, подлинности и физических качеств документа);
- дактилоскопия (снятие и сопоставление отпечатков пальцев);
- аудит (умение найти несоответствие и следы махинаций в финансовых документах);
- судебно-медицинская экспертиза (умение определить причину и обстоятельства смерти человека по результатам вскрытия);
- судебная психология (определение мотивов и наклонностей преступников, а также получение важной информации о человеке, наблюдая за ним);
- анализ текста (изучение и анализ содержания текста, безотносительно физических характеристик документа).

## Точные науки (прикладная)

Вы обладаете обширными познаниями в любой научной области, не представленной отдельной способностью в «Страхе как он есть». В этот список можно включить астрономию, химию, физику, инженерное дело, генетику и материаловедение. Ваши познания могут быть как чисто теоретическими, так и относиться к вашей профессиональной деятельности — см. врезку на предыдущей странице.

## Уличное чутьё (межличностная)

Вы знаете, как себя вести с мошенниками, бандитами, наркоманами, ворами, проститутками и прочими представителями преступного мира. Вы можете:

- использовать криминальный этикет, чтобы избежать конфликтов и драк;
- определить, насколько опасно какое-либо место или человек;
- узнавать слухи и сплетни, которые ходят среди отбросов общества.

## Успокаивание (межличностная)

Вы умеете успокоить человека, заставить чувствовать его более расслабленно и вызвать у него желание сотрудничать:

- узнать интересующую вас информацию или попросить о незначительной услуге;
- заставить других перебороть их страх и даже панику;
- успокоить окружающих во время критической ситуации.

## Флирт (межличностная)

Вы полагаетесь на помощь людей, которые находят вас сексуально привлекательным. Вы можете убедить их:

- поделиться нужной вам информацией;
- оказать небольшую услугу;
- назначить вам свидание.

Вы сами решаете, чем именно для вашего персонажа определяется высокий рейтинг **флирта**: привлекательной внешностью, личным обаянием или загадочным «животным магнетизмом».

## Фотография (прикладная)

Вы мастерски обращаетесь с камерами и умело ведёте фото- и видео-съёмку. Вы можете:

- сделать чёткий и качественный снимок;
- определить, были ли фотографии или видео обработаны;
- профессионально обрабатывать и восстанавливать фото и видео.



## Эрудиция (научная)

Вы просто хранилище занимательных, но по большей части бесполезных фактов, знание которых могло бы вам пригодиться разве что на телевикторине. В основном ваши познания относятся к следующим сферам:

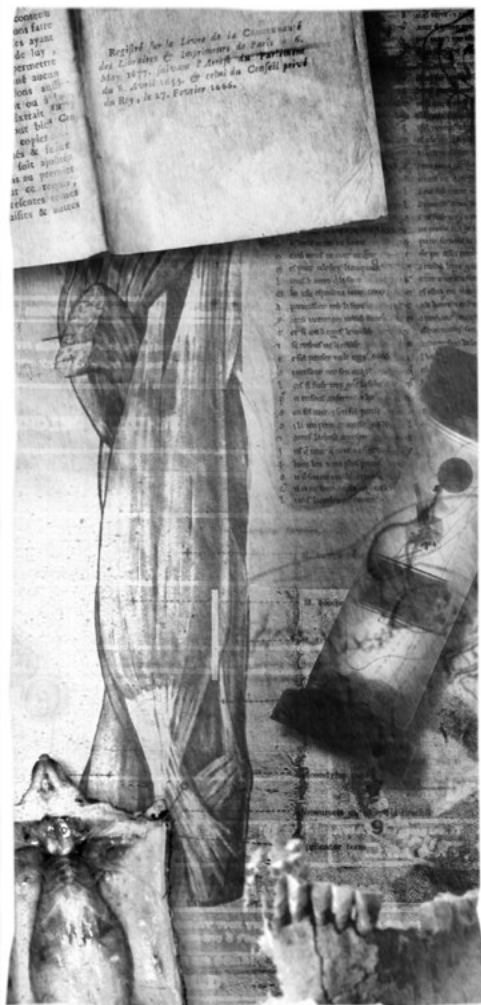
- спортивные рекорды и результаты последних матчей;
- события в мире развлечений и шоу-бизнеса;
- география;
- искусство и литература;
- актуальные новости.

Эта всеобъемлющая способность позволяет вам получать сведения, к которым сложно применить остальные способности СЫЩИКа. Кроме того, нередко случаи, когда ни у одного из персонажей нет необходимой способности (или игроки просто не догадываются её использовать), и ведущий от безысходности позволяет восполнить этот пробел за счёт эрудиции.

## Юриспруденция (научная)

Вы прекрасно разбираетесь в нормах уголовного и гражданского права своей страны и поверхностно знакомы с иностранными юридическими системами. С рейтингом способности 2 и выше вы можете быть обладателем адвокатского диплома. Знание юриспруденции даёт возможность:

- оценить законность любого действия;
- понимать и использовать юридический жаргон;
- вести переговоры с полицией и работниками прокуратуры.



## ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

### Атлетика

**Атлетика** позволяет вам своевременно проявлять физическую активность: бегать, прыгать или уклоняться от падающих или стремительно приближающихся объектов. Все физические действия, не относящиеся к другим способностям, скорее всего, связаны с **атлетикой**. Исключение составляет способность **бегство**, о которой будет рассказано ниже.

Если ваш рейтинг **атлетики** 8 или выше, ваша **защита** равна 4, в ином случае — 3. **Защита** — это уровень сложности, который необходимо преодолеть вашим оппонентам при попытке попасть по вам в бою (см. стр. 47).

### Бдительность

Эта способность позволяет предчувствовать (вовремя что-то увидеть, услышать, ощутить) потенциальную опасность для себя и окружающих. К примеру, вы можете:

- услышать тихие шаги маньяка-убийцы за дверью вашей комнаты;
- заметить тёмную фигуру, скрывающуюся в зарослях высокой травы;
- почувствовать слабый запах гниения, исходящий от создания из Внешней тьмы, скрывающегося под лестницей, по которой вы спускаетесь;
- осознать, что двигатель машины начал издавать странный шум с момента вашей последней остановки.

Какой бы ни была ситуация, игроки не должны знать уровень сложности проверки. Даже если ведущий обычно сообщает сложность, для проверок **бдительности** ему стоит сделать исключение. Решение о том, сколько пунктов из запаса потратить, игроки принимают вслепую. Поскольку ведущий никогда не делает бросков «взакрытую», само предложение пройти проверку уже говорит игрокам о том, что стоит готовиться к чему-то плохому. Они просто ещё не знают,

к чему именно. Считайте, что это своего рода эквивалент зловещей музыки, которая начинает играть в фильмах в особо напряжённые моменты.

Ведущий никогда не должен требовать проверки этой способности для получения необходимых улик. Для этого есть исследовательские способности — в частности, **сыскное дело**, если все остальные не кажутся подходящими. **Бдительность** предназначена исключительно для напряжённых и динамичных сцен.

### Бегство

Иногда побег — это самое разумное, что вы можете сделать. Особенно если речь идёт о фильмах ужасов и играх по «Страху как он есть». В соответствии с законами жанра, персонаж может прекрасно бегать, но при этом демонстрировать весьма посредственные результаты в любой другой физической активности. Именно поэтому **бегство** было выделено в отдельную способность, которая может заменить **атлетику** в ситуациях, когда нужно уйти от погони. Что, впрочем, не даёт вам никаких преимуществ перед преследователем.

Однако если вы не являетесь основным **бойцом** группы вы приобретаете пункты рейтинга **бегства** в соотношении 1:2. Вложив один пункт, вы повышаете рейтинг на два.

### Вождение

Вы опытный водитель и способны проводить сложные манёвры даже на таких неповоротливых транспортных средствах, как пикап или фургон. Вы можете:

- вести преследование или избежать его;
- избежать аварии или отделаться наименьшим ущербом;
- определить неисправности в машине;
- провести срочный ремонт транспортного средства.

За каждый пункт в рейтинге **вождения** вы можете указать тип транспортного средства, которым способны управлять. Примеры транспорта: мотоцикл, легковой автомобиль, грузовик, вертолёт, самолёт. Вы даже можете указать столь эк-

зотичные транспортные средства, как танк или судно на воздушной подушке, но не удивляйтесь, если как раз это умение вам не пригодится.

## Воровство

Ваши ловкие пальцы способны незаметно и беспрепятственно совершать кражи. Вы можете:

- забрать улику с места преступления прямо из-под носа представителя властей;
- залезть в чужой карман;
- подкинуть что-нибудь ничего не подозревающему человеку.

## Драка (ограниченно доступная)

Вам отлично знакомы приёмы рукопашного боя; вы можете убить, сбить с ног, обездвигить противника или уклониться от его ударов.

## Здоровье

**Здоровье** определяет вашу способность переносить ранения, сопротивляться болезням и переживать последствия отравлений. Когда вы получаете ранение в схватке, запас пунктов **здоровья** уменьшается. Соответственно, чем он выше, тем дольше вы способны вести бой.

Когда запас **здоровья** подходит к концу, персонаж может потерять сознание, получить тяжёлую травму или даже умереть. Подробнее об этом можно прочесть в главе «Изнеможение, ранения и смерть» на странице 48.

При создании персонажа вы получаете 1 пункт **здоровья** бесплатно.

## Механика

Вы профессионально собираете, разбираете и чините различные механизмы: от классических ловушек с капканами и маятниками до DVD проигрывателей. При наличии необходимых инструментов вы способны собрать сложные устройства из подручных средств. Кроме того, **механика** может использоваться как исследовательская способность, если необходимо:

- оценить мастерство и квалификацию того, кто создал предмет;

- определить автора предмета ручной работы, сравнив этот и другие известные вам предметы, созданные им.

## Ободрение

Вы способны успокоить, ободрить и привести в чувство человека, страдающего от нервного потрясения или психического расстройства. Возможно, вы опытный психотерапевт, священник или же просто понимающий человек, склонный к сочувствию. Вы можете успокоить персонажа, впавшего в панику, а также знаете, как обращаться с товарищами, чьей психике был нанесён вред в ходе приключений.

## Первая помощь

Вы способны оказать **первую помощь** больным или раненым. Более подробное описание этой способности см. на стр. 49.

## Предусмотрительность

Вы способны с ходу оценить, какая вещь может пригодиться в той или иной ситуации. Более того, вы можете предвосхитить эти ситуации и запастись заранее всем необходимым. Если у вас есть доступ к своим вещам, вы предоставляете команде любой предмет, необходимый для решения задачи. Вы проходите простую проверку (см. стр. 44), и в случае успеха этот предмет оказывается в вашем списке. Нет никакой необходимости делать проверки перед началом приключения, вы просто достаёте из рюкзака (если, конечно, он есть под рукой) необходимый предмет в нужное время.

Другие умения подразумевают наличие у персонажа предметов, необходимых для использования этих способностей. Герои с навыком **первой помощи** носят с собой походную аптечку, фотографа не расстаются с камерами. Если у персонажа развита **стрельба**, вероятно, у него найдётся за поясом пистолет и т.д. Для обладания этими предметами проверки **предусмотрительности** не требуются. Речь идёт именно о предметах общего назначения, которые могут внезапно понадобиться

для расследования, и необычных предметах, которые несомненно очень помогут в неожиданных ситуациях, возникающих по ходу игры.

Предметы, которые вы сможете таким образом извлекать из рюкзака, зависят не столько от рейтинга или запаса пунктов способности, сколько от его уместности в рамках повествования. Если ведущий считает, что какая-то вещь будет выглядеть странно, вам не нужно кидать кубик. У персонажа этого предмета просто нет. Любая вещь, которая вызывает смех у товарищей, вероятно, выходит за рамки допустимого.

## Проникновение

Вы знаете, как незаметно пробраться в место, в котором вас быть не должно. Вы можете:

- взломать замок;
- отключить или обойти систему безопасности;
- бесшумно и незаметно передвигаться;
- найти место, наиболее подходящее для проникновения, и воспользоваться им.

Несмотря на своё название, эта способность позволяет вам как проникнуть в определённое место, так и незаметно покинуть его.

## Самообладание

Любые пугающие или стрессовые ситуации порой оказывают пагубное влияние на психическое здоровье. В особенности это касается различных сверхъестественных явлений и встреч с порождениями Неизбывного ужаса. Сохранить разум и присутствие духа в такой ситуации способны лишь люди с крепкой психикой. Именно за неё и отвечает эта способность.

При создании персонажа вы получаете 1 пункт **самообладания** бесплатно.

## Стрельба (ограниченно-доступная)

Вы умеете обращаться с огнестрельным оружием.



## Мистические силы

На протяжении всей человеческой истории встречались люди, которые могли видеть и чувствовать то, что недоступно остальным. Происхождение таких способностей остаётся неясным, известно лишь, что в большинстве случаев они врождённые и передаются из поколения в поколение. Кроме того, эти способности нередко «дремлют» в человеке и пробуждаются по наступлению зрелости или в результате травмирующего события.

На каждого настоящего обладателя мистического дара приходятся сотни шарлатанов и позёров (хотя некоторые из них искренне верят в собственную исключительность). Ловкость рук, дым,

зеркала и прочие дешёвые фокусы — нередко этого оказывается достаточно, чтобы впечатлить непосвящённых. Поэтому в оккультных кругах хватает мошенников и фальшивых экстрасенсов. Не исключено даже, что вы столкнётесь с некоторыми из них во время игры.

При создании персонажа, обладающего мистическим даром, определите его отношение к своей способности. Он может демонстрировать её на каждом шагу или же использовать для получения личной выгоды. Либо же он считает, что вместе с ней на него возложена ответственность, и он должен использовать её только ради помощи другим людям.

Не исключено также, что он считает свой дар проклятием и старается обращаться к нему как можно реже. На это есть причины: даже несмотря на то, что многие **мистики** воспринимают себя как целителей, которые несут благо в этот мир, каждый из них становится маяком для существ из Внешней тьмы, когда обращается к своему дару. И если герой станет использовать его в ситуациях, в которых замешаны порождения мира Неизбывного ужаса, неминуемым следствием станут кошмарные ощущения, видения и предзнаменования.

С точки зрения игромеханики часть мистических сил (например, **ясновидение**) работает по принципу общих способностей. Вы делаете стандартную проверку против установленного уровня сложности, чтобы воспользоваться своим даром и контролировать его. Нередко в таких случаях вам или вашим товарищам придётся обратиться к исследовательским способностям, чтобы правильно интерпретировать полученную информацию.

Использование других мистических даров (например, **чтения аур**) не требует броска кубиков. Вы тратите определённое количество пунктов из запаса и автоматически получаете ответ, который искали.

Помните о главном: ни одна ключевая улика не может быть получена с помощью мистического дара. Тем не менее, в ряде случаев благодаря ему можно обрести дополнительную информацию, как если бы вы тратили очки исследовательских способностей.

Даже если вы из числа тех добросердечных ведущих, которые раскрывают игрокам уровни сложности для проверок способностей, в случае мистических сил мы советуем сделать исключение. Они по своей природе должны оставаться таинственными, капризными и непостоянными, и вы никогда не можете знать наверняка, сработают ли они на этот раз или нет.

Помните ещё и о том, что ведущий имеет право наложить вето на использование паранормальных способностей, если считает, что они не вписываются в историю. Кроме того, если вы используете правила этой книги без изменений, мы настоятельно не рекомендуем допускать больше одного мистического дара на группу персонажей.

## Вестник

Вы способны получать сообщения от неизвестных мистических существ. В отличие от медиума, вы не можете связаться с определённым духом, чтобы поговорить с ним и задать конкретный вопрос. Вы лишь улавливаете обрывки сообщений и образов из многоголосого хаоса, который творится в потустороннем мире. Они не столько несут в себе информацию, сколько помогают понять настроение. А оно, похоже, зависит от событий, в которые вы вовлечены или на которые можете повлиять. Когда вы и ваши товарищи в безопасности, в сообщениях чувствуется спокойствие и умиротворение. Если над вами нависла угроза, они становятся более острыми, яростными и зловещими.

В иных случаях обрывки информации из потустороннего мира могут предвещать некие крупномасштабные события, последствия которых выходят за пределы вашего круга общения: к примеру, интенсивность сообщений может достигать своего пика перед терактом, техногенной катастрофой или стихийным бедствием. Если причина беспокойства потустороннего мира не сразу становится ясной, вы можете использовать исследовательские способности для интерпретации информации.

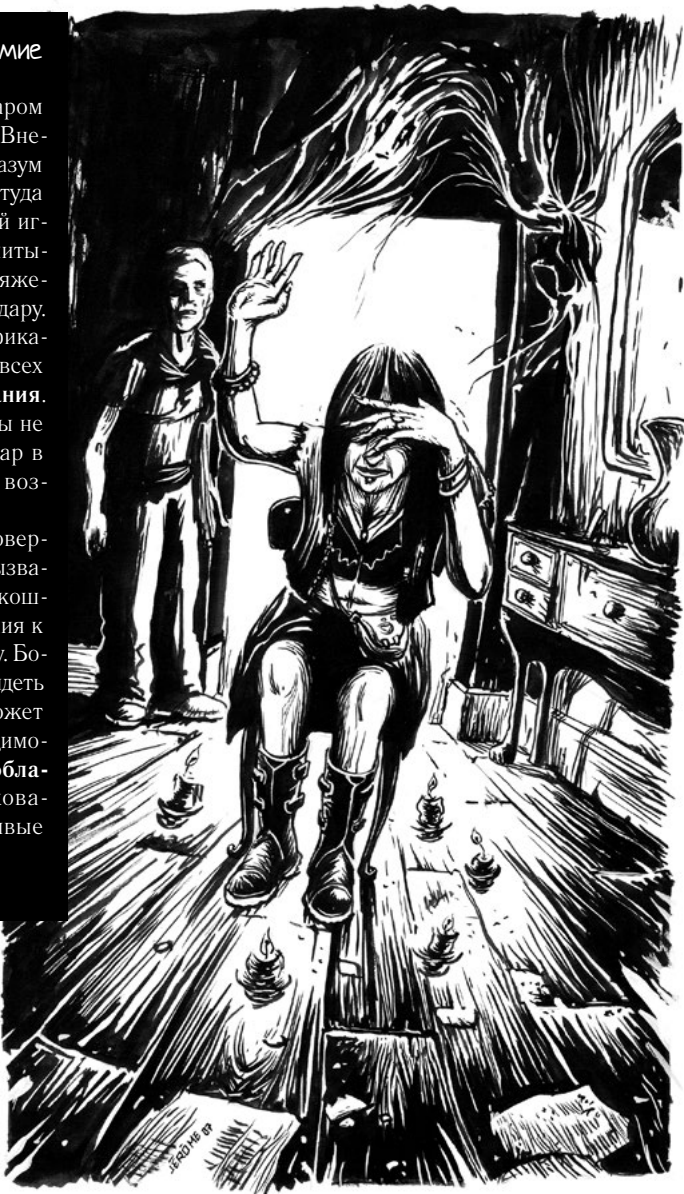


## Мистический дар и безумие

Обладание мистическим даром превращает в вас маяк для Внешней тьмы и оставляет ваш разум открытым для исходящих оттуда вибраций. В течении каждой игровой встречи ведущий подсчитывает, сколько раз на её протяжении вы обращались к своему дару. Это число становится модификатором уровня сложности для всех ваших проверок **самообладания**.

Даже в том случае, если вы не используете мистический дар в этой сессии, их сложность возрастает на единицу.

Это относится ко всем проверкам — даже тем, которые вызваны встречами с обыденными кошмарами и не имеют отношения к чему-то сверхъестественному. Более того, ваша способность видеть то, что недоступно другим, может поставить вас перед необходимостью новых проверок **самообладания**, от которых застрахованы ваши менее восприимчивые товарищи.





Вы получаете сообщения одним из следующих способов, который вам следует выбрать до начала игры:

- **Белый шум.** Оставьте магнитофон или любое другое записывающее устройство без пристрастия и каких-либо источников звука, кроме естественного шума окружающей среды — лучше всего оставить его включённым на запись на ночь. Когда вы внимательно прислушаетесь к полученной записи, вы, возможно, сможете разобрать чьи-то голоса и скрытые послания.
- **Психография.** Вы входите в состояние транса, сидя за столом и приготовив заранее достаточно бумаги и чернил. В такие моменты вы чувствуете, что ваши руки больше не подчиняются вам, они быстрым неровным почерком выводят несколько фраз, которые напоминают чей-то поток сознания. Зачастую то, что вы пишете, выглядит как полный бред, однако порой в таких сообщениях можно найти полезный совет. Иногда послание зашифровано, а иногда — написано на языке, которого вы никогда не знали.
- **Автоматический рисунок.** То же, что и выше, но вы набрасываете изображения вместо слов.
- **Музыка с того света.** Эта техника опять же требует вхождения в состояние транса и использование музыкального инструмента — как правило, фортепьяно или скрипки (традиционно потусторонние сущности тяготеют к звукам именно этих инструментов, но ваш ведущий может пропустить любой другой, если сочтёт его уместным). Вы не осознаёте то, что играете в такие моменты, и не способны вспомнить об этом, даже когда услышите музыку в записи. Кроме того, вы в силах в состоянии транса вести нотную запись, которую потом сможет сыграть квалифицированный музыкант или вы сами, если окажетесь рядом с инструментом.

Порою вы будете ощущать непреодолимое желание немедленно использовать свою способность. Чаще всего это происходит в моменты, когда потусторонний мир пребывает в смятении в ожидании неких пугающих и шокирующих событий.

Если вы пытаетесь подавить такой позыв, это будет стоить 1 пункт из запаса способности **вестник**. Обращение к ней по собственной воле, без давления извне, будет стоить 3 пункта за каждое использование.

## Медиум

Вы способны разговаривать с духами умерших людей. Во всяком случае те сущности, с которыми вы общались, выдавали себя за них. Обычно **медиумы** верят, что это призраки, которые посылают сообщения с того света. Однако во время игры вы, возможно, найдёте этим голосам более зловещее объяснение.

Иногда эти духи сами приходят и говорят с вами — это может происходить в местах, которые имеют для умершего особое значение. Однако в большинстве случаев для контакта с определённым духом необходимо организовать спиритический сеанс — ритуал, в котором участвует несколько человек, жаждущих общения с потусторонним миром. Если среди них найдутся скептики, их настрой может помешать.

Как правило, вы работаете через духа-проводника — вашего персонального помощника, наставника и хранителя, который помогает вам отыскать нужного духа, обитающего за великим пределом. Если говорить совсем грубо, то он что-то вроде потустороннего оператора и коммутатора связи. В начале игры вы должны описать своего духа-хранителя, который останется с вами на всё время обладания даром. Это может быть дух умершего любимого человека или исторической личности, или даже объект культа, происхождение которого теряется в веках. В последнем случае дух, как правило, носит одно из экзотических персидских, индийских или индейских имён.

Во время самого сеанса вы слышите все разговоры духов у себя в голове и, сохраняя контроль над телом, можете повторить всё услышанное. Кроме того, вы вправе позволить духу вселиться в ваше тело, в этом случае он обретает контроль над ним и способен сам вести беседу с другими участниками сеанса

искажённой версией вашего голоса. Вы сами, будто во сне, весьма смутно осознаёте, что происходит в такие моменты и не всегда можете вспомнить подробности произошедшего. Если вы проводите спиритические сеансы за деньги, вы, вероятно, прибегаете к этому способу, чтобы облегчить кошельки клиентов, поскольку это впечатляет куда больше, чем роль посредника. Когда вы находитесь в таком состоянии, вам остаётся уповать лишь на добрую волю призванной сущности или на своего духа-проводника, роль которого состоит в том, чтобы оберегать вас и помочь вернуть контроль над телом, если в этом возникнет необходимость. Однако помните о том, что он может оказаться бессилен, столкнувшись с сущностью из Внешней тьмы. Либо же — такой вариант нельзя исключать — он сам является подобной сущностью. Одержимость духом — это всегда более рискованно, чем просто слушать голоса в своей голове.

Так или иначе, во время сеанса ваш проводник стремится найти духа, с которым вы хотите установить контакт и который сможет ответить на ваши вопросы. Это получается не всегда, поэтому если его ответы неясны и туманны — это первый признак того, что гость из потустороннего мира выдаёт себя за кого-то ещё. В лучшем случае, это просто одинокий призрак, ищущий контакта с миром живых. С другой стороны, невнятность его ответов может быть связана с тем, что дух говорит о вещах, находящихся вне пределов его понимания. Это, например, касается вопросов, связанных с загробным существованием.

Иногда духи способны установить с вами контакт даже без проведения спиритических сеансов, в исключительных случаях, — даже вселиться в ваше тело. Однако, скорее всего, вы просто услышите чей-то потусторонний шёпот в глубинах собственного разума. Так или иначе, вы можете попытаться разорвать нежеланную связь — для этого придётся пройти проверку способности **медиума**. В случае если результат в точности равен назначенной сложности, вы становитесь одер-

жимы духом, хотите вы того или нет. Сложность определяется ситуацией, в которой был установлен контакт: высокая — для спиритического сеанса, когда вы открываете себя потустороннему миру, низкая — если вы занимаетесь повседневной рутинной, не связанной с чем-то сверхъестественным. Злонамеренные потусторонние сущности могут сознательно искать вас, и в этом случае им гораздо сложнее обнаружить вас среди людей в каком-нибудь переполненном супермаркете, чем жутком заброшенном доме, где вы заперты в одиночку.

Когда вы сами ищете связи с потусторонним миром, уровень сложности определяется изображений драматической необходимости. С духами, которые сами жаждут контакта с живыми, связаться гораздо проще, чем с теми, что желают уединения и покоя. С призраками людей, которые умерли очень давно, так же сложно связаться, как и с теми, кто покинул этот мир совсем недавно. Первые уже либо слились с великим эфиром, перевоплотились, либо погружены в блаженства загробной жизни (в зависимости от ваших убеждений), вторые же до сих пор запутаны, сбиты с толку и медленно идут по пути к своему загадочному финальному пункту назначения.

Когда связь с духом установлена, вы (или один из участников сеанса) можете использовать межличностные способности, чтобы получить от него полезную информацию точно так же, как это происходило бы в обычном общении. Разумеется, если медиум одержим духом, он сам пребывает без сознания и не задаёт никаких вопросов.

Если во время одержимости вы хотите прервать контакт с духом, вам необходимо пройти проверку способности **медиума** с базовой сложностью 4. Если речь идёт о могущественных потусторонних сущностях (например, Незнакомец, стр. 61), уровень сложности может быть значительно выше. Даже сам контакт с подобными созданиями требует проверки **самообладания** со сложностью 4 и риском потери 2–3 пунктов — для самых слабых порождений Внешней тьмы, и не менее 6 — для сильнейших из них.

## Прорицание

Обычные расследования восстанавливают обстоятельства прошлого, однако ваш мистический дар позволяет больше узнать о событиях, которые ещё не произошли. Обычно это похоже на яркие сны наяву: вы видите и слышите то, что должно случиться. Иногда вы даже способны ощущать запахи, вкус и резкие перепады температур — сильный жар или холод. Вы почувствуете это так, будто лично были там. В зависимости от расследования и ситуации, вы можете видеть всё с точки зрения стороннего наблюдателя или же быть в центре событий, — возможно, даже в роли самой жертвы катастрофы, которую вы предсказываете.

Насколько вы можете судить по своему опыту, будущее не предопределено. События, на которые вы не сумели повлиять (даже косвенно), как правило, происходят в соответствии с вашим видением. Однако если вы можете что-то предпринять и пытаетесь предотвратить увиденное мрачное будущее, есть шансы, что вам удастся это сделать.

Для использования этой способности вы должны сформулировать вопрос, в котором был бы точно указан интересующий вас период времени:

- Что произойдёт сегодня на вечеринке?
- Что случится, если я открою эту дверь?
- Чем будет заниматься убийца этим вечером?

После того, как вы задали вопрос, вы входите в транс и пытаетесь найти на него ответ. Базовая сложность использования этого дара равна 4, однако она может меняться в зависимости от ситуации:

| Ситуация                                                                        | Модификатор сложности |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| В видении только самые обычные события, или оно не содержит полезной информации | +3                    |
| В события грядущего вовлечены сущности из Внешней тьмы                          | +2                    |

|                                                                             |                               |
|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| В события грядущего вовлечён Незнамец                                       | +3                            |
| Последствия этого события зависят от большого числа вовлечённых людей и сил | +1                            |
| Вы уже видели это событие и пытались его изменить                           | —1 к сложности первой попытки |

Вы не сможете получить ответ на вопрос о каких-то абстрактных событиях или о неопределённом временном интервале. Вопросы вроде этих задавать бесполезно:

- Кто совершил это преступление?
- Что станет причиной моей смерти?
- Здесь есть ещё что-нибудь интересное?

По большей части ваши видения размыты и туманны (возможно, оно и к лучшему), и вы не всегда можете точно сказать, к примеру, кто или что расчленило вашего дядюшку циркулярной пилой. Иными словами, **прорицание** не может обеспечить вас новой ключевой уликой или подробной информацией о расследовании, которой вы ещё не располагаете. Вместо этого оно даёт понять, что стоит на кону и какова цена вашей ошибки. К примеру, если вы уже узнали другими способами, что школьный уборщик Леон редко расстаётся со своей циркулярной пилой, вы, вероятно, поймёте, что это человек из вашего видения. Если же нет, вы просто будете знать, что должно произойти нечто ужасное. Вы можете это предотвратить, но личность убийцы вам по-прежнему неизвестна.

В противном случае игроки будут сталкиваться с тем же сюжетным изъяном, который вы могли видеть в сериалах о детективах с экстрасенсорными способностями. Вся кропотливая работа и ведение расследования оказываются ненужными, и главные герои, по сути, просто ждут, когда же провидца озарит решением загадки.

## Сверхчувствительность

Когда люди испытывают сильные эмоциональные потрясения, это оставляет след в той области, где это случилось. Люди, подобные вам, могут считать его даже многие годы спустя. Порой, если чужие эмоции были достаточно сильны, человек погружается в них помимо собственной воли. Однако в большинстве случаев вам придётся потратить несколько минут на то, чтобы сконцентрироваться и суметь «считать» ощущения, связанные с этим местом. Как правило, вы фиксируетесь на одном из них — самом ярком и сильном.

Ведущий определяет, что именно прочувствует мистик, исходя из следующих принципов:

- Человеческие эмоции гораздо сильнее тех, что испытывают животные;
- Чем меньше времени прошло с события, тем сильнее отпечаток;
- След негативных эмоций (боль, страх, ненависть) более стойкий, чем след позитивных;
- Отпечаток, который оставляют сущности из Внешней тьмы, столь силён, что перекрывает следлю-бых жалких человеческих переживаний.

Однако самый главный принцип — это необходимость и значимость этого опыта для конкретной ситуации и этапа вашего расследования. Лучше сказать то, что действительно имеет значение, чем подкидывать игрокам информацию, которая только запутает их и собьёт со следа.

Каждая осознанная попытка использовать **сверхчувствительность** стоит 2 пункта.

Если в момент использования способности рядом с вами находится существо из Внешней тьмы, вы прикасаетесь к его искажённому чужеродному и садистскому сознанию. Для человека это травмирующий опыт, который требует проверки **самообладания** со сложностью от 5 до 8.

## Синхрония

Вокруг вас то и дело происходят мистические совпадения. Если вы сумеете правильно их интерпретировать, то они могут дать вам новый взгляд на сложившуюся ситуацию или указать направ-

ление, в котором двигаться. Эти события никогда не бывают откровенно сверхъестественными, необъяснимыми или совсем уж невероятными. К примеру, если во сне вы видели зимородка, а утром обнаружили одного из них мёртвым в своём саду, — это просто совпадение, никакой чертовщины. Однако если вы правильно сумеете соотнести это событие с тем, что происходит сейчас в вашей жизни, оно может дать вам подсказку к тому, что делать дальше.

Чтобы осознанно использовать эту силу, вы должны сами создавать для себя ситуации, которые притягивают разного рода случайности. К примеру, если вы сидите в запертой комнате с отключённым интернетом и телефоном, у вас не так уж много шансов получить подсказку от мироздания. Однако если вы отправляетесь в парк, полный людей, количество таких возможностей резко возрастает. Уровень сложности использования **синхронии** напрямую зависит от вашего окружения и ситуации, в которой вы оказались: 1 — это шумная улица в центре города, 8 — та самая запертая комната.

**Синхрония** не способна обеспечить вас ключевыми уликами, вместо этого она может дать подсказку к тому, что делать дальше, когда вы зашли в тупик. Чаще всего использование этой способности указывает на те факты, которыми вы уже располагаете, но пренебрегли ими или не сумели правильно интерпретировать.

Несмотря на то, что **синхрония** — самая безопасная из мистических сил, сущности из Внешней тьмы способны использовать её против вас. Совпадения, которые случаются с вами, далеко не всегда должны быть безобидными. К примеру, человек, решивший покончить жизнь самоубийством, прыгает из окна именно в тот момент, когда вы проходите под ним, и разбивается об асфальт прямо у ваших ног. Возможно, это даст вам подсказку, но не избавит от необходимости проходить сложную проверку **самообладания**. Кроме того, носители этого мистического дара гораздо больше подвержены риску жутких «несчастных случаев».

## Шоу экстрасенсов

Обычно мы не рекомендуем ведущим допускать больше одного мистического дара на игровую группу. Однако существует весьма интересная вариация историй в жанре ужасов, в которой все персонажи обладают паранормальными способностями. В этом случае все они знакомы ещё до начала игры, будучи членами какого-нибудь клуба Нью-эйдж или оккультного общества. Или же их знакомство происходит в самом начале игры посредством серии связанных друг с другом зловещих и необъяснимых событий.

За счёт повышенного количества и сложности проверок **самообладания** группа таких персонажей становится куда более уязвимой. На наш взгляд, это не всегда недостаток и может стать частью мрачной атмосферы игры. Однако, если ведущий хочет провести игру в духе «Герои-мистики против чудовищ» он волен исправить эту ситуацию путём снижения стандартной сложности проверок или щедрой раздачи бесплатных пунктов **самообладания**.

Разумеется, в играх такого рода мистические силы не являются ограниченно доступными. В зависимости от размера группы вы даже можете позволить взять до двух мистических сил каждому персонажу.

## Чтение ауры

Для тех, кто способен это увидеть, каждый живой организм окружён сияющим энергетическим ореолом. Изучая цвет и изменения этого ореола, вы можете больше понять о человеке или животном. Эта способность позволяет вам:

- определить общее эмоциональное состояние объекта: счастлив, растерян, подавлен, разъярён, испуган, обрадован, расслаблен (каждая попытка требует траты 2 пунктов);
- определить, насколько он физически здоров (1 пункт за попытку);
- определить, находится ли он под влиянием духа или другого сверхъестественного существа (4 пункта за попытку).

Аура существ из Внешней тьмы настолько чужда восприятию человека, что любой, кому не посчастливится её увидеть, переживает сильнейшее эмоциональное потрясение. Иными словами, это требует проверки **самообладания** со сложностью 4 и риском потери 5 пунктов. Разумные создания из мира Неизбывного ужаса способны подавлять свою ауру и маскировать её под ауру обычных людей, которой могут управлять на своё

усмотрение. Они нередко используют эту способность, когда хотят выдать себя за человека.

## Ясновидение

Также известное, как удалённое или дистанционное видение. Этот дар позволяет вам видеть, что происходит в отдалённом месте. Для его использования вы должны сосредоточиться либо на своих воспоминаниях о нём, либо — если вы там не были — можете воспользоваться картой. Фотографии тоже отлично подойдут, но вы должны быть уверены, что они сделаны именно в этом месте.

При использовании этой способности вы закрываете глаза и входите в транс. Если вы достаточно сосредоточены, перед вашим внутренним взором начнёт появляться интересующее вас место. Скорее всего, вы увидите его размыто, нечётко, в искажённом цвете, будто смотрите на него через старое и запylённое стекло. Большинство обладателей этого дара рассказывают, что видят всё в зелёных или синих тонах.

Вы способны получить только визуальную информацию, звуки и запахи вам недоступны. Кроме того, эта способность не позволяет заглянуть в будущее или прошлое, вы видите исключительно то, что происходит в данный момент.

Стандартная сложность проверки **ясновидения** равна 3 для места, в котором вы были лично, и 4 — для того, которое знаете по документальным свидетельствам. Однако сложность во многом зависит от расстояния между вами и наблюдаемым местом:

| Расстояние                 | Модификатор сложности |
|----------------------------|-----------------------|
| Меньше километра           | −2                    |
| От километра до двух       | −1                    |
| От 2 до 5 километров       | 0                     |
| От 5 до 50 километров      | +1                    |
| От 50 до 250 километров    | +2                    |
| От 250 до 500 километров   | +3                    |
| Произвольная точка планеты | +4                    |



Если в вашем игровом мире существуют иные реальности, **ясновидение** не позволяет установить контакт с ними. Если кто-то хочет попытаться заглянуть во Внешнюю тьму, вам лучше отговорить его. Единственный результат даже мимолётного визуального контакта с этим «местом» неминуемо повлечёт за собой полное и неизлечимое безумие.

Любое шокирующее событие, свидетелем которого вы стали посредством этой способности, воздействует на вашу психику точно так же, как если бы вы увидели его лично, и требует проверки **самообладания**.

Разумные и могущественные потусторонние существа способны понять, когда вы наблюдаете за ними. Они могут использовать установленную связь и следить за вами в ответ, определить, где вы; запомнить, как вы выглядите, а иногда даже читать ваши мысли.

Сущности из Внешней тьмы и их человеческие слуги способны защитить себя и места, которые им нужны, от посторонних глаз. Такой сверхъестественный барьер добавляет от 1 до 3 к сложности проверки **ясновидения**.

## ФАКТОР САМООБЛАДАНИЯ

Всякий раз, когда обстоятельства давят на нас, когда над нами нависла угроза, мы обращаемся к тем вещам, которые позволяют нам сохранить разум и взять себя в руки. В «Страхе как он есть» способность вашего персонажа стойко сносить удары судьбы завязана на так называемый **фактор самообладания**: за каждые три пункта, вложенные в эту способность при создании персонажа, вы должны обозначить нечто, что позволяет герою сохранять разум, когда все ужасы мира обращаются против него.

**Фактор самообладания** должен относиться к одной из трёх категорий: черта характера, любимое занятие или близкие люди.

К врождённым чертам характера, которые позволяют сохранить рассудок, могут относиться: отва-

га, бесстрашность или оптимизм. Вы можете выбирать эту черту на своё усмотрение, но ведущий сохраняет за собой право забраковать любую из них, если сочтёт её совсем уж нелепой. Если вы выбираете несколько черт личности в качестве **факторов самообладания**, следите за тем, чтобы они не противоречили друг другу. К примеру, чувство юмора довольно плохо сочетается с мрачной решимостью.

Любимое занятие — это ваше хобби или то, что помогает вам успокоиться и прийти в себя после тревожных событий. Опять же, вы свободны в выборе хобби своего персонажа, но ведущий имеет право не пропустить в игру варианты, которые сочтёт совершенно неприемлемыми. Если вы собираетесь использовать знания, связанные с вашим хобби, для ведения расследования, они должны быть подкреплены связанными навыками. Точно так же оно не поможет избежать проверок общих способностей:

Даже если вы описали, что персонаж занимается на досуге дельтапланеризмом, ему всё равно необходимо пройти проверку **атлетики**, чтобы пролететь в лагерь противника на дельтаплане.

Родные и близкие — вот, кто действительно не даёт нам сойти с ума даже в худшие дни. В начале игры достаточно будет назвать имя и кратко охарактеризовать персонажа одной фразой. При этом выбирать других персонажей игроков нельзя — они вместе с вами переживают те же ужасные события и будут только напоминать о кошмаре, с которым вы столкнулись. Вполне допустимо, хоть и рискованно, когда несколько персонажей выбирают в качестве **фактора самообладания** одного и того же человека.

Умение доверять и полагаться на других людей может стать источником внутренней силы, но вместе с тем оно же таит в себе огромную опасность. Когда вы привлекаете внимание созданий из Внешней тьмы (в особенности таких существ, как Незнакомец) они могут использовать ваших близких, чтобы добраться до вас. Эти сущности способны обратить их ко злу, завладеть их телами, превратив в одержимых, или же использовать



проверенный и надёжный путь пыток и мучений. Если с человеком, который является вашим **фактором самообладания**, случается нечто ужасное, вы не только сталкиваетесь с необходимостью пройти сложную проверку **самообладания**, но и рискуете навсегда потерять пункты рейтинга, связанные с ним. Ваша жена, отец или ребёнок не смогут быть утешением для вас в трудную минуту, если всё, что вы можете сделать, — это навешать их пустую оболочку, покрытую шрамами, в палате психиатрической лечебницы.

Вы не можете выбирать новые черты характера в качестве **фактора самообладания**, если их количество превышает количество выбранных близких людей. То же самое касается и ваших любимых занятий.

*Ральф вкладывает 11 пунктов в **самообладание** своего персонажа — Майкла Мак-Коя, мелкого карманника. Это значит, что он должен описать 3 (11/3) **фактора самообладания**. Он считает, что Майкл — уверенный в себе одиночка, поэтому начинает с черты характера — уверенность в себе. Затем выбирает любимое занятие — игра в дартс. Как и многие другие игроки, Ральф предпочитает, чтобы его персонаж обошёлся без всех этих надоевших моральных драм, однако теперь он должен выбрать хотя бы одного человека, которому может доверять. Ральф выбирает Тельму, алкоголичку, у которой снимает жильё. У неё всегда найдётся пара слов утешения и стакан дешёвого виски в те редкие моменты, когда Майклу нужно хоть с кем-то поговорить.*



## Чего ты хочешь?

Следующий этап — это выбор личной цели вашего героя. Даже если ведущий хочет, чтобы персонажи обладали опытом знакомства со сверхъестественной стороной нашего мира, ваша личная цель должна относиться ко вполне обычным вещам. Выберите то, чего ваш персонаж действительно хочет и для достижения чего он может предпринять конкретные действия. Представьте, что он в итоге выберется из того кошмара, который переживает во время игры, и теперь ведущий спрашивает вас: «Что герой делает дальше?» Вы сможете тогда описать путь своего персонажа и действия, которые он предпринимает, чтобы приблизиться к желаемому? Если после подобных размышлений вы представляете драматическую сцену, которую будет интересно описывать и слушать, вы придумали отличную личную цель. Если нет, подумайте ещё раз.

Интересные цели нередко относятся к тем людям, которых вы выбрали в качестве своего **фактора самообладания**. Однако будьте осторожны, связывая цель с любимыми занятиями или хобби. Они неплохо подходят для восстановления душевного равновесия, но куда реже позволяют создать по-настоящему драматическую сцену.

Самые интересные цели связаны с неким внутренним изменением персонажа или с вызовом другим людям, которые стремятся к тому же, к чему и вы. Достижение цели ведёт к эмоциональным последствиям для вас и окружающих. Даже если ваш персонаж скорее отрицательный герой, нежели положительный, его стремление к этой цели может дать надежду на искупление. В идеале другие игроки должны болеть за него и соперничать ему как в случае успеха, так и в случае неудачи. Личная цель — это ещё одна ставка в вашей игре, которая помогает сделать её более драматичной и интересной.

Примеры личных целей:

- позаботиться о больных родителях;
- поступить в престижный колледж;
- избавиться своего любовника от героиновой зависимости;
- помешать алчным идиотам погубить работу всей вашей жизни;
- опровергнуть ложные обвинения против вас;
- доказать, что вы ещё способны делать эту работу, несмотря на грандиозный провал;
- стать поп-звездой, как вы всегда и мечтали;
- собрать достаточно денег на ремонт церкви;
- добиться права опеки своей дочери;
- вернуть уважение своих родителей или наставника;
- уберечь свой бизнес от банкротства;
- добиться расположения самой красивой девушки в колледже.

Вы легко можете вводить в игру новых второстепенных персонажей, связанных с вашей целью. Ведущий будет играть их в ходе истории, и он может, как придерживаться того описания, которое вы им дали, так и удивить вас, меняя их характер

со временем и раскрывая неизвестные факты их биографии.

По возможности старайтесь, чтобы ваши личные цели были связаны с вводной приключенческой. Допустим, ведущий сказал, что все персонажи игроков работают в одной фирме. Из этого следует, что немалая часть истории будет связана с их местом работы. Подходящими целями в этом случае могут стать:

- пресечь сплетни о дурацкой офисной интрижке;
- отыскать и разоблачить офисного вора;
- получить долгожданное повышение;
- отделаться от коллеги, который ваш шантажирует;
- подорвать авторитет вашего психованного начальника;
- выбить финансирование для вашего отдела.

Работая совместно с другими игроками, вы придумаете интересные пересекающиеся цели, которые могут даже противоречить друг другу. Не бойтесь, если происходит нечто подобное. Соперничество между главными героями — одна из важных черт жанра, которая может сделать игру ещё интереснее.

## СИМПАТИИ И АНТИПАТИИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО)

Этот заключительный этап создания персонажей не является обязательным, и к нему прибегают только в том случае, если персонажи игроков неплохо знают друг друга ещё до начала игры. Если вы студенты одного колледжа или все вместе работаете в одном копировальном центре, это правило как раз для вас. Если же вы проснулись сегодня утром в тёмном подвале и впервые друг друга видите, или ряд мистических совпадений этой ночью привёл каждого из вас в старый особняк, то вряд ли этот этап будет для вас полезен.

Прежде всего, меняется то, как вы описываете своего персонажа. Не так интересно, кем он был и что случилось с ним в прошлом (если только персонаж не заиклен на этом и не рассказывает об этом всем подряд). Гораздо важнее, кем он

является сейчас, и кого видят в нём окружающие. К примеру, следующий текст станет неплохим описанием для Майкла МакКоя из предыдущего примера:

*Я несколько нервный и дёрганный парень с весьма едким чувством юмора. Это своего рода защитная реакция, которая помогает мне не подпускать людей близко к себе. Вы не знаете, чем я зарабатываю на жизнь, но подозреваете, что это что-то не вполне законное. Возможно, вы уже успели увидеть мои впечатляющие фокусы с картами.*

А вот следующий текст подробнее описывает персонажа, но он далеко не так полезен для остальной группы:

*Когда мне было восемь лет, отчим убил мою мать прямо на моих глазах. Это душевная травма осталась со мной навсегда и определила моё будущее. Сейчас я промышляю карманными кражами, и единственный человек, которому я доверяю, — это моя домовладелица и собутыльница Тельма. Впрочем, вы всё равно не знаете ничего из этого, поскольку я никого не подпускаю к себе и не склонен с кем-то делиться такими вещами.*

Выслушав описание каждого из персонажей, вы выбираете, кто из них вам симпатичен больше всего, а кто вызывает неприязнь, с указанием причин. К примеру, ответ Ральфа о его персонаже Майкле может звучать следующим образом:

*Шакира реально действует мне на нервы — коп есть коп, даже если она пока лишь курсант. А вот Скетч кажется мне простым и надёжным парнем. От наркоманов вроде него редко можно ждать подвоха.*

Вы сами описываете, насколько сильны ваши симпатии и антипатии. При этом чувства вовсе не обязательно должны быть взаимными. Вы вполне можете испытывать привязанность к человеку, который относится к вам с презрением или наоборот.

По мере развития событий игры, вы можете обнаружить, что ваши симпатии и антипатии меняются. Например, вы разочаровываетесь в любимых или же проникаетесь уважением к тому, кого раньше презирали и ненавидели. Это усиливает драму и внутренний конфликт персонажа, поэтому не стесняйтесь разыгрывать такие моменты.

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## СИСТЕМА ПРАВИЛ «СЫЩИК»

Эта глава посвящена основным правилам системы СЫЩИК и предназначена как для игроков, так и для ведущих. Но прежде чем мы перейдём к ним, позвольте немного рассказать о теории построения детективных игр.

### ДЛЯ ЧЕГО БЫЛА СОЗДАНА ЭТА ИГРА?

Мы считаем, что традиционный подход к ролевым играм, который сложился ещё во времена зарождения хобби, довольно плохо справляется с приключениями в детективном жанре. Такие игры идут тяжело, со скрипом и нередко вообще заходят в тупик. СЫЩИК был создан, чтобы подобного никогда не случалось.

Что же не так с этим «традиционным» подходом? Всё дело в том, что в его основе лежит ошибочное представление о технике получения улики.

Исторически настольные ролевые игры берут своё начало от игр, строившихся на исследовании подземелий. И детективные сценарии не являются исключением. С точки зрения правил улики в них рассматриваются так же, как и любое другое сокровище. Игрокам нужно найти улику для продвижения по сюжету. Чтобы сделать это, надо пройти проверку какого-нибудь навыка, то есть бросить игральные кости. При успехе всё хорошо, персонажи двигаются дальше, но при провале игра останавливается.

Но ведь поиски сокровищ — не самое главное в исследовании подземелий. Основной задачей в таких играх является победа над монстрами и другими противниками, населяющими опасные катакомбы. А сокровища выступают в качестве вознаграждения за боевые подвиги. Если вы не нашли все сокровища в каком-то зале, вы не так уж много теряете, ведь при этом история продолжается, и герои продвигаются вглубь подземелья навстречу новым приключениям и схваткам.

Представьте, если в такой игре вам нужно успешно проходить проверку, чтобы найти новый зал, кишящий чудовищами, а при провале — сидеть на месте, умирая от скуки. То же самое происходит с детективами, если в них используется традиционная схема «брось игральные кости и при успехе найди подсказку».

В детективных романах, будь то городское фэнтези или сериал про полицейских, в основном внимание уделяется отнюдь не поиску улики. Если

это действительно важно, то автор посвятит абзац описанию того, насколько сложен был этот поиск, а режиссёр поставит короткую сцену обыска квартиры. Но самое интересное начинается после того, как герои обнаружат новую улику. Иными словами...

### *ДЕТЕКТИВНЫЕ ИСТОРИИ ПОВЕСТВУЮТ НЕ О ПОИСКЕ УЛИК, А ОБ ИХ ИНТЕРПРЕТАЦИИ.*

Улики по правилам системы СЫЩИК находятся автоматически, если ваши персонажи оказываются в нужном месте в нужное время и обладают нужными способностями. Веселье начинается, когда игроки пытаются собрать все кусочки мозаики в целую картину.

## АНАТОМИЯ ДЕТЕКТИВА

Каждый детективный сценарий начинается с преступления или тайного сговора, в котором замешана группа антагонистов. Персонажам игроков предстоит выяснить, кто за этим стоит, и положить конец их деятельности.

В играх по «Страху как он есть» персонажам предстоит столкнуться с проявлениями мира Неизбывного ужаса. Их противниками станут сверхъестественные сущности или же люди, чьи души поглотила тьма, а чаще всего — и те, и другие. В процессе игры герои должны найти способ помешать им, расстроить их планы или даже физически устранить их. Либо же они могут найти достаточно доказательств и информации, чтобы привлечь СМИ, полицию, военных или прочие могущественные организации, которые смогут решить проблему.

Но самое главное — они должны суметь выжить.

Ваш ведущий выстраивает детективный сценарий, включающий в себя преступление, зловещий заговор, стоящий за ним, и цепочку улик, которая приведёт героев к разгадке.

### Начало расследования

Персонажи «Страху как он есть» — не профессиональные детективы, которые ведут расследование по долгу службы. Чтобы втянуть их

### Не только мистика

Структура сценария, которая описывается в настоящем разделе, предполагает, что вы используете в своих играх мифологию мира Неизбывного ужаса или другие мистические игровые миры.

Однако это вовсе необязательное условие для игры. Вы можете создать сценарий в жанре криминальной драмы, триллера или слэшера, в котором не будет никакой мистики вовсе. В этом случае структура, на которую опирается ваша игра, становится куда проще. Детективному расследованию в ней отводится второстепенная роль, а вашей главной задачей как ведущего становится создание мрачной и напряжённой атмосферы. Персонажам больше не нужно раскрывать сложный и запутанный заговор, их главная цель — выжить.

Кульминационной сценой в таком случае может стать открытое столкновение героев с главным злодеем сценария. Исход их схватки определит финал всей истории.

в историю, нужно некое тревожное событие, зачастую — ужасное преступление, которое лично их затрагивает.

- Друг персонажей игроков, с которым они учились в одной школе, найден мёртвым. Обстоятельства его гибели напоминают ритуальное убийство (не что подобное мы видим в фильме «Крик»).
- Группа туристов отправляется в поход на праздники. Во время ночёвки в лесу один из них пропадает при зловещих обстоятельствах («Ведьма из Блэр»).
- Друг или родственник персонажей исчезает, оставив странное сообщение. Внешне всё выглядит нормально, но герои подозревают что-то неладное.
- Учитель или член школьного совета начинает странно себя вести, а один из персонажей обнаруживает следы проведения кошмарных оккультных ритуалов («Факультет»).



- Персонажи-подростки становятся свидетелями действий некой потусторонней сущности или сверхъестественного явления. Разумеется, родители и полиция не верят их рассказам (любой фильм ужасов, снятый в 50-х годах).
- Друг или член семьи умирает на первый взгляд обычной и естественной смертью. Однако перед этим он успел доверить одному из героев жуткий секрет («Звонок»).

## Зловещий заговор

Эта часть определяет, кто ваши враги, что они уже успели совершить, чего пытаются достичь, и как начало дела увязывается с общей картиной. Ведущий также продумывает, что именно персонажам необходимо сделать, чтобы помешать претворению зловещего плана в жизнь. Именно эти действия, позволяющие остановить плохих парней и привести историю к счастливому концу, являются условиями победы героев.

После того как ведущий напишет историю с точки зрения злодеев, он начинает прорабатывать её в обратном направлении, продумывая цепочку улик, ведущую от начала дела к пониманию зловещего плана и того, кто за ним стоит. Этих улик должно быть достаточно для того, чтобы раскрыть заговор. По своему желанию, ведущий может продумать возможные ответные действия противников. Имеется в виду реакция плохих парней на расследование. Ведущий определяет, при каких условиях об этом станет известно врагам и что они попытаются предпринять. Их реакция может включать новые преступления, которые детективам придётся раскрыть.

Если противники не абсолютно пассивны, они будут пытаться уничтожить улики; путать следы, направляя детективов по ложному пути; избавляться от свидетелей и вносить разлад в группу героев. Наконец, злодеи могут просто попытаться убить тех, кто ведёт расследование...

## От структуры к самой истории

Структура сценария, продуманная ведущим, сама по себе не является детективной историей. Историю создают игроки, описывая действия

## Совет для игроков: предположения

Детективные истории нередко начинают буквсовать, когда игроки принимаются строить предположения касательно того, что же могло произойти. Вы можете видеть множество вариантов развития событий, но лишь один из них является верным. Если на основании имеющихся улик вы располагаете сразу несколькими объяснениями случившемуся, вам определённо нужно больше информации.

Иными словами, если вы начинаете тонуть в гипотезах, пора искать новые улики.

своих персонажей. Она разворачивается от одной сцены к другой по мере того, как персонажи ищут, находят и собирают воедино **все** улики. Героям предстоит исследовать местность, отыскивая подсказки, и общаться с персонажами, за которых играет ведущий, получая от них подтверждения своих гипотез и другую информацию.

В первой сцене персонажи игроков сталкиваются с загадкой, которую им предстоит решить. Затем они начинают расследование и собирают информацию, которая понадобится для завершения этого дела.

В каждой сцене есть подсказка, которая поможет перейти к следующей. Некоторые сцены кардинально меняют историю, например, потому что герои понимают, что первое преступление является лишь частью чего-то большего. По мере сбора улик вырисовывается общая картина, и для персонажей игроков наступает кульминационный момент, в котором всё встаёт на свои места, и они сталкиваются с плохими парнями.

Финальная сцена описывает последствия действий героев: что ждёт их в будущем, что случилось с их близкими и какая участь ждёт злодеев, если над ними удалось одержать верх. Впрочем, не забывайте о том, что игра воссоздаёт атмосферу фильмов ужасов, а они нередко заканчиваются смертью некоторых или даже всех главных героев.

Чтобы продвигаться от сцены к сцене и в итоге раскрыть преступление, героям потребуются улики, которые являются «топливом» всей истории.





## Поиск улики

Искать улики просто. Всё, что вам нужно, это: (1) перейти к сцене, где можно получить нужную информацию; (2) иметь нужную способность, чтобы найти улику; (3) сказать ведущему, что вы используете эту способность. Если вы будете соблюдать эти условия, вы всегда сможете получить интересующие вас сведения. Успешность поиска улики не зависит от бросков кубика. Если вам нужна подсказка, вы её получите.

Вы можете чётко обозначить, чего вы пытаетесь добиться: «Я использую **естествознание**, чтобы понять, что именно за кости мы откопали.» Либо же вы вправе указать лишь общее направление ваших поисков: «Я использую **исследовательскую работу**, пытаясь собрать больше информации об этой заброшенной больнице». Если ваше действие соответствует условию нахождения улики, предусмотренной сценарием игры, ведущий предоставит вам искомую информацию.

Многие улики можно получить вообще без использования исследовательских способностей — достаточно просто оказаться в нужном месте и посмотреть в нужную сторону. Не обязательно быть профессиональным сыщиком, чтобы найти кровавый след на ковре в гостиной или заметить светло-бежевый конверт, приклеенный снизу стола в ближайшем баре. Для нахождения таких улик игрокам не требуется применение каких-то особых навыков.

Когда игроки говорят, что обыскивают место в поисках улик, они осуществляют так называемый простой поиск. Для его выполнения в своей заявке игрок должен достаточно точно определить место в рамках сцены, в котором он производит поиск:

- Я заглядываю в выдвижные ящики письменного стола;
- Хм, я внимательно рассматриваю ванну, есть что-нибудь интересное?
- Чур, я обыскиваю аптечку!

С другой стороны, персонажи, которые обладают подходящими способностями, могут получить улики, даже если не заявляют поиск в конкретном месте. К примеру, используя способность **сыскное дело** (или её аналог из другого игрового мира СЫЩИК), персонаж получает улику, просто если оказывается в нужном месте и заявляет, что он ищет здесь улики.

*Студентка колледжа Сюзи Корел приходит в больницу, чтобы навестить Дженифер Кэйс, которая находится в тяжёлом состоянии. Несколько дней назад её старшая сестра Эми покончила с собой (во всяком случае, считается, что всё было именно так) на глазах Дженифер, и с тех пор та сама не своя. Эми была лучшей подругой Сюзи. И Сюзи хочет понять, что с ней случилось на самом деле.*

*Однако когда она встречается с Дженифер, та затравленно смотрит на неё из-за стола, заваленного бумагой и цветными карандашами. Она определённо слишком напугана, чтобы с ней можно было поговорить.*

Кира, которая играет Сьюзи, говорит: «Я делаю всё возможное, чтобы дать понять Дженифер, что сейчас ей ничего не грозит и она может доверять мне». Поскольку у Сьюзи есть способность **успокаивание**, эта заявка — единственное, что ей нужно сделать, чтобы получить необходимую ей информацию и перейти к следующей сцене, которая развернётся в старом железнодорожном туннеле недалеко от города. Ведущий описывает реакцию Дженифер: «Её губы движутся, будто она пытается что-то сказать, но из её горла доносится только сдавленный хрип. Внезапно она хватается один из чистых листов бумаги и начинает очень быстро рисовать на нём. Ты видишь какую-то арку или проём, Дженифер берёт чёрный карандаш и слой за слоем начинает закрасивать этот самый проём. Больше всего это напоминает тоннель».

Для каждой сцены ведущий продумывает **ключевую улику**. Это информация, которая совершенно необходима для того, чтобы перейти к следующей сцене и в конце концов завершить расследование. Ведущий должен избегать ситуаций, когда эти улики будут доступны только с использованием редких способностей. По этой же причине механизм создания персонажа прописан таким образом, чтобы группа сыщиков могла иметь в своём распоряжении все или почти все способности.

Определённые улики позволяют получить **особые преимущества**, если вы потратите пункты из запаса соответствующей способности. В процессе первых нескольких игр ведущий будет предлагать потратить дополнительные пункты, когда вы найдёте улики. Впоследствии вы можете сами спрашивать, получите ли вы что-то, потратив дополнительное время и усилия на данную улику. Вы можете даже предложить способы улучшения и без того хорошего результата, и если ваше предложение убедительно или заманчиво звучит, ведущий наградит вас особым преимуществом, не указанным в его сценарии.

## Кто именно нашёл улику?

Порой вы знаете, что персонажи совершенно точно получают нужную информацию после тщательных поисков. Вам нужно лишь определить, кто из них это сделает.

Если у одного или нескольких персонажей есть способность, которая может ему помочь, выберите того, у кого запас пунктов в ней наибольший. Если способности нет ни у одного из них, спросите себя, кому сейчас больше нужна эта маленькая победа. Выберите либо персонажа, который меньше всех остальных был в центре внимания во время этой встречи, либо же того, который пострадал больше остальных.

## Особые преимущества

Каждое преимущество стоит 1 или 2 пункта из запаса соответствующей способности в зависимости от усилий, которые необходимо приложить персонажу для достижения цели, и весомости награды. Когда ведущий спрашивает, хотите ли вы получить преимущество, он также сообщает, во сколько пунктов оно вам обойдётся. Дополнительная информация наполняет историю интересными деталями, но она не обязательна для раскрытия дела или продвижения к следующей сцене.

Как правило, особое преимущество позволяет вашему персонажу выглядеть умнее, сильнее, смелее. Оно может вам помочь в дальнейшем, зачисляя за счёт того, что вы будете производить впечатление на второстепенных персонажей.

Преимущество также может позволить вам значительно продвинуться по сюжету благодаря получению сведений, которые в ином случае стали бы вам доступны гораздо позже. Иногда дополнительная информация добавляет в историю эмоциональную составляющую, она может быть связана с прошлым персонажа и его жизнью до начала истории. Если сравнить вашу игру с телевизионным сериалом, то особое преимущество позволяет разыграть яркую и глубокую сцену с участием вашего персонажа.

«Я могу сказать, что именно изображено на этом рисунке?» — спрашивает Кира. Ведущий знает, что это рисунок заброшенного железнодорожного тоннеля. Прямо сейчас эта информация не является необходимой для продвижения по сюжету, и Сьюзи могла бы получить её после нескольких часов поисков в местной библиотеке. Однако если она найдёт ответ прямо сейчас, это будет смотреться гораздо более впечатляюще.

«Хм... хочешь потратить один пункт истории?» — спрашивает ведущий. Кира соглашается и сокращает свой запас способности с трёх пунктов до двух. Ранее в ходе игры она уже упоминала, что её персонаж Сьюзи — начинающий художник и нередко выбирается за город с мольбертом, чтобы заняться живописью. Это даёт ведущему причину, по которой Сьюзи может обладать нужной информацией, и в то же время — прочную связь с ней, что ставит её в центр внимания в этой сцене.

Он рассказывает ей следующее: «Когда ты видишь рисунок, в твоём мозгу будто что-то щёлкает. Ты моментально узнаёшь это место. Однажды ты задумала серию рисунков достопримечательностей, окружающих город. Об одной из них ты прочла в книге по истории — железнодорожный туннель рядом с заброшенной станцией. Судя по описанию, он идеально подходил для твоих планов. Ты потратила пару дней, чтобы его найти, но когда, наконец, сделала это, ты не хотела оставаться рядом с ним ни на минуту. Тот рисунок ты так и не закончила».

Сьюзи нервно глотнула, рассматривая рисунок, и тихо произнесла: «Я знала, что это место будет преследовать меня».

Трата пунктов окупается в конце сценария, когда вы получаете пункты опыта своего персонажа. Таким образом, вам самим выгодно предлагать ведущему

интересные особые преимущества и впечатляющие сцены, даже если они не были запланированы им.

Ведущие, обладающие гибкостью ума и не опасающиеся доверять игрокам возможность влиять на детали истории, могут позволить им самим выбирать, каким именно будет их особое преимущество.

В сценарии ведущего может быть указано, что вы получаете преимущество X, потратив один пункт, или преимущество Y, потратив два пункта. Если вы заявили трату пунктов в ситуации, для которой ведущий не подготовил никаких специальных преимуществ, и вы сами не можете решить, что именно могло бы удачно вписаться в ваше расследование, вы не теряете пункты, которые собирались потратить.

### Пассивный поиск улики

Иногда персонажи интуитивно замечают что-то, даже если не ищут подсказки целенаправленно. Чаще всего, это происходит в сценах, которые игроки воспринимают как бытовые и не требующие активного поиска. Группа может наткнуться на потайную дверь, заметить каплю крови на полированном полу кухни или вовремя увидеть психопата с топором, который скрывается на заднем сиденье автомобиля.

То же самое относится и к межличностным способностям, которые могут предоставить героям не вполне очевидные подсказки. Например, в тех случаях, когда поведение персонажа кажется подозрительным и неестественным.

Бессмысленно ожидать, что игроки будут пытаться использовать все свои способности в каждой из промежуточных сцен. Иначе им придётся тратить драгоценное время игры при каждом переходе от одной сцены к другой и фанатично проходить по списку своих способностей. Это безумие!

Вместо этого ведущий спрашивает, кто из персонажей обладает самым большим запасом пунктов необходимой способности. Если у двух и более игроков запас пунктов одинаковый, выбирается персонаж с наибольшим рейтингом. Если рейтинги также одинаковы, персонажи находят улику одновременно.

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

*Сьюзи отправляется в библиотеку, чтобы собрать больше информации о местной истории, связанной с её тревожным опытом, полученным в больнице. Её подруга Люси Грин отправляется с ней, чтобы помочь в книжных изысканиях.*

Проблема в том, что школьный библиотекарь — член местного культа, и его приводит в ярость то, что Сьюзи лезет в дела тайного общества. Ведущий решает, что **проницательность** может помочь девушкам определить, что под маской равнодушного спокойствия седовласый библиотекарь скрывает клокоцущую ярость. Оба персонажа обладают нужной способностью; запас Сьюзи равен двум, в то время, как у Люси осталось три пункта.

Ведущий обращается к игроку, исполняющему роль Люси, и говорит: «Ты не можешь точно сказать, что в нём не так, но движения библиотекаря резкие и напряжённые, будто он разозлён чем-то, но пытается это скрыть. Когда он улыбается тебе, ты готова поклясться, что в этот момент он хочет перегнуться через библиотечную стойку и вцепиться тебе в горло».

## ПРОВЕРКИ

Необходимость прохождения проверки возникает, когда результат использования способности ставится под сомнение. Проверки совершаются только для общих способностей. В отличие от попыток найти новые улики, применение общих способностей далеко не всегда успешно. Провал может вызвать ужасные последствия, а успех — помочь в вашем расследовании.

Но даже когда речь идёт об общих способностях, ведущий должен требовать проверки только в драматических и важных сценах или в ситуациях, требующих особых усилий. В большинстве случа-

ев использование общих способностей предполагает автоматическое получение нужного результата и возможные преимущества в случае траты пунктов из запаса, как и при использовании исследовательских способностей.

Существует два вида проверок: простые и состязания.

## ПРОСТЫЕ ПРОВЕРКИ

Простые проверки осуществляются, когда персонаж пытается совершить действие без явного сопротивления со стороны другого персонажа или окружающей среды. Например, вы едете по опасной дороге, прыгаете с обрыва в воду, тайком пробираетесь в охраняемое здание, перевязываете рану, стреляете, отключаете систему безопасности или пытаетесь не потерять рассудок при виде кошмарного потустороннего чудовища.

В таких случаях ведущий определяет сложность выполнения того или иного действия и назначает уровень сложности от 2 до 8, причём 2 означает, что, скорее всего, у вас всё получится, а 8, — что задание практически невыполнимо. Игрок кидает кубик, и если результат броска равен или больше указанной сложности, персонаж успешно выполняет задуманное. Перед проверкой игрок может потратить любое количество пунктов из запаса соответствующей способности и прибавить

их к результату броска. Если игрок забыл оговорить перед броском, сколько пунктов из запаса он тратит, то к значению, выпавшему на кубике, ничего не прибавляется.

В игровом мире трата пунктов из запаса способности означает особое усилие и сосредоточение со стороны персонажа, и эти усилия он может прилагать ограниченное количество раз за время игры.

В системе СЫЩИК для любой проверки используется бросок обычной игровой кости.

*Сьюзи хочет перебраться через высокую стену, чтобы попасть во внутренний двор дома библиотекаря. Она уверена, что он причастен к местному культу, и в доме может проходить тайное собра-*

ние его членов. Для развития сюжета ведущему нужно, чтобы группа оказалась по ту сторону стены, так что он назначает относительно невысокую сложность для этого действия, равную 3.

Запас **атлетики** Сьюзи равен 8. Кира, которая играет роль этого персонажа, решает, что ей очень нужна победа, и тратит сразу четыре пункта. На кубике у неё выпадает 5, и вместе с вложенными пунктами результат составляет 9. Поэтому, демонстрируя впечатляющие акробатические способности, Сьюзи в два прыжка оказывается по ту сторону стены.

«Страх как он есть» задумывался как жестокая и беспощадная игра в жанре ужасов. Потеря пунктов из запаса сильно осложняет жизнь персонажей. Чтобы усилить этот эффект, ведущий никогда не сообщает игрокам, какой уровень сложности он присвоил какому-либо действию.

С другой стороны, если ведущий использует правила СЫЩИК для историй в других жанрах или желает смягчить изначальную зловещую и гнетущую атмосферу сценария, он может сообщать игрокам уровень сложности.

Проверка представляет собой единственную и лучшую попытку персонажа совершить какое-либо действие. Если что-то не удалось, вы не можете просто попытаться ещё раз, не предприняв других действий, направленных на увеличение шансов на успех. Если ведущий разрешил пройти проверку ещё раз, вы должны потратить больше пунктов из запаса, чем во время предыдущей попытки. Если запас пунктов вам этого не позволяет, вы не можете попытаться совершить действие ещё раз.

*Люси только что провалила проверку **вождения** при попытке выровнять фургон, в котором она путешествует с другими персонажами. Их путь пролегает по мокрой горной дороге, и сейчас, потеряв управление, фургон стремительно при-*

*ближается к краю обрыва. Ведущий решает, что ситуация критическая, и ещё одна проверка **вождения** вполне допустима. В прошлый раз Люси потратила 2 пункта из запаса, а значит сейчас она должна потратить, как минимум, 3. К счастью, она ещё может это сделать. Сложность действия составляет 5, на кубике выпадает 6, а вместе с 3 вложенными пунктами результат составляет 9. Люси резко выворачивает руль фургона и минует опасный поворот, лишь на несколько сантиметров разминувшись с краем пропасти.*

### Помощь команде

В некоторых ситуациях для успешности совместных действий требуется лидер, который, будучи специалистом в конкретном вопросе, решает его, а остальные помогают ему или хотя бы не мешают. Персонажи выбирают такого лидера. Он проходит проверку и может потратить любое количество пунктов из собственного запаса способности. Все остальные персонажи тратят по одному пункту из личных запасов способности, чтобы получить преимущества от действия лидера. Эти пункты не суммируются с результатом броска кубика. За каждого персонажа, который не может потратить пункты запаса на объединение усилий, потому что у него не осталось пунктов или вообще нет нужной способности, уровень сложности попытки увеличивается на 2.

*Сьюзи, Люси, Рассел и Макс пытаются проникнуть в дом директора школы, чтобы получить доступ к его компьютеру. Они уверены, что смогут найти на его жёстком диске информацию, связанную с тайнами местного культа. У Рассела рейтинг способности **проникновения** равен 8, и он берёт роль лидера на себя. У Сьюзи, Люси и Макса запас пунктов **проникновения** равен 2, 0 и 4, соответственно. Сьюзи и Макс тратят по одному пункту, их запасы уменьшаются до 1 и 3.*



Так как у Люси нет пунктов **проникновения**, уровень сложности задания возрастает с 4 до 6 (проникнуть в дом было бы легче, если бы её не брали с собой, но только Люси обладает необходимыми познаниями в компьютерах). Рассел тратит 3 пункта из запаса **проникновения** и получает на кубике 1. Этого было бы достаточно, если бы не присутствие Люси. Вероятно, ещё в прихожей она зацепила один из горшков с комнатным растением, и тот с грохотом разбился о мраморный пол...

В большинстве случаев группа просто не может одновременно выполнять одну и ту же задачу. Только один персонаж будет вести машину. Два персонажа со способностью **предусмотрительность** проверяют не одну сумку одновременно, а каждый свою.

## Помощь лидеру

Когда несколько персонажей объединяют усилия для достижения общей цели, они решают, кто из них возьмёт ведущую роль, а кто будет помогать. В этом случае все участники могут тратить любое количество пунктов из запаса способности, чтобы улучшить результат броска, однако каждый из помощников должен потратить один дополнительный пункт, чтобы принять участие в совместном действии.

Рассел и Макс пытаются починить свой разбитый пикап, чтобы уехать прежде, чем их схватит стая голодных каннибалов, которая преследует их. У Рассела осталось 3 пункта **механики**. У Макса — 2. Они решают, что ремонтом займётся Рассел, а Макс будет ему помогать. Оба тратят оставшиеся пункты на это действие. Рассел добавляет к результату броска кубика все 3 пункта. Макс тратит 2 пункта, но к результату броска кубика добавит только 1.

Игрок, взявший на себя роль Рассела, получает на кубике 3, таким образом конечный результат равен 7. Это на 1 выше уровня сложности 6, так что, взревев мотором, их потрепанный пикап срывается с места, оставляя каннибалов далеко позади. В зеркало заднего вида Макс наблюдает за тем, как толпа оборванных грязных людей, размахивая дубинками из человеческих бедренных костей, с дикими воплями пытается преследовать автомобиль, но вскоре скрывается из виду.

Количество персонажей, которые могут совместно работать над одним делом, определяется лишь логикой происходящего. Более того, если задача позволяет, они могут тратить пункты из запаса разных способностей.

## Состязания

Состязания происходят, когда два персонажа (как правило, персонаж игрока и персонаж ведущего), пытаются друг другу помешать. Хотя состязание может назначаться для определения результата физического противостояния вроде армрестлинга или бега наперегонки, чаще всего в играх в жанре ужасов оно используется для определения итога погони, когда персонажи убегают от ужасных монстров, готовых разорвать их на части.

Во время состязания персонажи действуют по очереди. Первый, кто получает недостаточный результат для успеха при проверке выбранной способности, проигрывает. Как правило, решение о том, кто ходит первым, принимает ведущий, если, конечно, это не очевидно следует из самой ситуации.

Например, в случае погони первым ходит персонаж, убегающий с места действия. Если несколько персонажей пытаются скрыться почти одновременно, то первым ходит тот, у кого рейтинг выбранной способности ниже.

Если несколько персонажей работают сообща, помощник ходит перед ведущим персонажем. Если между двумя персонажами игроков случилась ни-

чья, игрок, пришедший на игровую встречу последним, ходит в состязании первым.

Первый персонаж должен пройти проверку соответствующей способности. Если он её проваливает, состязание проиграно. В случае успеха к состязанию присоединяется второй персонаж. Так продолжается до тех пор, пока один из персонажей не провалит проверку и не проиграет состязание.

Как правило, персонажам надо преодолеть уровень сложности 4.

*Сьюзи убегает по пустой школе от учителя физкультуры, который оказался психованным представителем культа. Сейчас он бежит за Сьюзи, размахивая утыканной гвоздями бейсбольной битой. Запас её **атлетики** равен 6, у учителя — 7. Сцена погони начинается с того, что Сьюзи пытается сбежать, поэтому ходит первой. Она проходит проверку со сложностью 4, потратив 1 пункт из запаса. Игрок получает на кубике 4, и Сьюзи успевает добежать до школьной столовой.*

*Учитель также тратит 1 пункт и получает на кубике 3. Он неуклюже вписывается в поворот, но продолжает преследование, угрожающе размахивая своей битой.*

*Сьюзи тратит ещё один пункт, снижая запас **атлетики** до 4. Она получает на кубике 2. Этого явно недостаточно, чтобы уйти от преследования, так что Сьюзи оказывается загнана в угол между двумя рядами шкафчиков в школьной раздевалке. Учитель, ухмыляясь, приближается к ней, и у неё нет другого выбора, кроме как драться.*

В случаях, когда у персонажей разные шансы на успех, ведущий может назначить им разные уровни сложности. Персонаж с явным преимуществом проходит проверки с меньшей сложностью. Персонаж, которому нужно преодолеть какие-то трудности, проходит проверку с большей сложностью. Если возникают сомнения, ведущий назначает меньшую сложность персонажу, имеющему превосходство.

*Персонажу, убегающему по болоту, труднее передвигаться, чем монстру, который за ним гонится. Болото — это естественная среда обитания для чудовища. В этом случае сыщику нужно проходить проверки со сложностью 4, а монстру — со сложностью 3.*

Во время состязания и игроки, и ведущий должны пояснять и рассказывать, что происходит после каждой проверки и почему их персонажи остаются в игре. Вместо того, чтобы забросить повествование и перейти к арифметическим вычислениям, вы продолжаете делать вымышленный мир живым.

## СРАЖЕНИЯ

Сражения — более сложные состязания, в которых будут задействованы следующие способности:

- **Драка** против **драки**: персонажи сошлись в ближнем бою.
- **Стрельба** против **стрельбы**: персонажи находятся на большом расстоянии друг от друга и пытаются поразить противника с помощью огнестрельного или иного дистанционного оружия.

Первым в сражении действует агрессор. Если роли агрессора и обороняющегося определить не удаётся, сравниваются запасы **драки** или **стрельбы** каждого из оппонентов. Персонаж с большим запасом сам определяет свою роль в поединке. Разумеется, в большинстве случаев выгоднее бить первым.

В каждом раунде поединка происходит проверка используемой персонажем способности по общим правилам. В случае успешной проверки персонаж получает возможность нанести урон противнику.

## ЗАЩИТА

У каждого персонажа есть параметр **защита**, равный 3 (стандартное значение) или 4 (если рейтинг **атлетики** персонажа 8 или выше). **Защита** показывает уровень сложности, который противнику необходимо преодолеть, чтобы ранить пер-

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

сонажа. У второстепенных персонажей **защита** может быть меньше. У монстров **защита** может быть гораздо выше 4 вне зависимости от их рейтинга **атлетики**.

## НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Получив на кубике значение, большее или равное **защите** соперника, ваш персонаж может ранить его. Бросьте кубик снова, на этот раз, для определения нанесённого урона. Результат броска меняется в соответствии с типом оружия (см. таблицу ниже).

| Вид оружия                                                   | Модификатор урона |
|--------------------------------------------------------------|-------------------|
| Кулаки, ноги                                                 | −2                |
| Небольшое импровизированное оружие, полицейская дубинка, нож | −1                |
| Мачете, тяжёлая дубинка, лёгкое огнестрельное оружие         | 0                 |
| Меч, тяжёлое огнестрельное оружие                            | +1                |

При использовании огнестрельного оружия добавьте ещё +2, если персонаж стреляет в упор.

Сверхъестественные существа обычно имеют очень высокие модификаторы урона, обусловленные их природой.

Персонажи не могут тратить пункты из запаса боевых способностей, чтобы улучшить результат проверки, определяющей урон.

Урон вычитается из запаса **здоровья** противника. Когда показатель **здоровья** сражающегося падает до 0 или ниже, это оказывает на него пагубное воздействие: от слабости и незначительных ран до беспомощности и смерти. В отличие от других состязаний, участники сражения не «проигрывают», когда не получают нужный результат на кубике. Вместо этого они оказываются вынуждены выйти из боя, будучи серьёзно раненными или без сознания.

## Уровень сложности и продвижение по сюжету

Правила СЫЩИК подразумевают, что все важнейшие для развития истории улики должны быть доступны персонажам. Поэтому ведущему необходимо убедиться в том, что проверки и состязания, необходимые для продвижения персонажей по сюжету, легко преодолимы. Назначайте сравнительно невысокую сложность 4 или даже меньше для действий, предпринимаемых в эти поворотные моменты сценария. В случае препятствий, преодоление которых даст интересный, но не критично важный для продвижения в расследовании результат, можете назначать высокие сложности.

Например, если персонажам необходимо проникнуть в дом, в котором происходит собрание культа, чтобы добраться до финальной сцены, назначьте этому заданию сравнительно невысокую сложность 4. Если игрокам кажется, что они слишком быстро и легко справились с задачей, поясните, почему это им удалось без особых усилий. Например, служитель культа, который должен был следить за входами, погружён в чтение популярного романа.

## ИЗНЕМОЖЕНИЕ, РАНЕНИЕ, СМЕРТЬ

В отличие от большинства способностей, запас вашего **здоровья** может опуститься ниже нуля. Когда такое происходит, персонаж должен пройти **проверку на потерю сознания**. Вы бросаете кубик, уровень сложности соответствует абсолютному значению вашего текущего запаса **здоровья**. Вы можете собраться с силами и остаться в сознании, добровольно уменьшив запас **здоровья** на выбранное вами количество пунктов. За каждый пункт, который вы тратите, добавьте 1 к результату броска кубика. Сложность проверки потери сознания зависит от вашего запаса **здоровья** до того, как вы его уменьшаете.

*Рассел Джонс убегает через комнаты пляжного дома отдыха, заливая дощатый пол собственной кровью. За ним гонит-*

ся прелестная студентка с гарпуном на перевес. Она уже успела ударить его один раз и намерена завершить начатое. Поскольку Рассел очень не хочет закончить свой жизненный путь в качестве главного блюда на грядущем «девичнике», ему очень нужно оставаться в сознании. Значение его **здоровья** после удара гарпуном равно  $-2$ , соответственно, сложность проверки составит 2. Рассел решает потратить ещё 2 пункта **здоровья** и рвануть из последних сил к выходу. Это улучшит результат броска на 2. Он получает на кубике 6, конечный результат равен 8. Расселу удаётся убежать, но теперь запас его **здоровья** равен  $-4$ .

*Если ваш запас здоровья падает от 0 до  $-5$ ,* вы ранены, но ваши неглубокие раны и синяки скоро пройдут. Тем не менее, боль вас отвлекает, и вы не можете тратить пункты запаса исследовательских способностей. Кроме того, уровень сложности всех проверок и состязаний, включая **защиту** ваших врагов, увеличивается на 1.

Персонаж со способностью **первая помощь** может выручить вас, потратив пункты из запаса способности. За каждый потраченный пункт **первой помощи** раненый восстанавливает 2 пункта **здоровья**. Если же персонаж оказывает первую помощь себе, то за каждый потраченный пункт **первой помощи** он восстанавливает только 1 пункт **здоровья**. Таким образом можно восстановить запас **здоровья** только до того уровня, что был перед инцидентом, в котором персонаж получил последние ранения. Кроме того, медик должен иметь возможность обработать ваши раны, не отвлекаясь ни на что другое.

*Если ваш запас здоровья падает от  $-6$  до  $-11$ ,* вы серьёзно ранены. Вы должны пройти **проверку на потерю сознания**. Независимо от того, остаётесь ли вы в сознании, вы больше не можете сражаться. Пока вам не окажут первую помощь, вы будете терять по 1 пункту **здоро-**



**вья** каждые полчаса. Персонаж со способностью **первая помощь** может стабилизировать ваше состояние, совершив проверку этой способности со сложностью 3. Но он уже не сумеет восстановить запас вашего **здоровья**.

Даже после того, как вам окажут первую помощь, вам необходимо отправиться в больницу или другое подобное место и пробыть там несколько дней. Сколько дней вам предстоит провести в отрыве от расследования, определяется уровнем падения вашего запаса **здоровья** (то есть, если ваш запас **здоровья** упал до  $-8$ , вы проведёте в больнице 8 дней). Когда вас выпишут, запас вашего **здоровья** будет равен половине максимального значения. На следующий день он полностью восстановится.

*Если ваш запас здоровья падает до  $-12$  или ниже,* вы умираете. Вам предстоит придумать нового персонажа, который придёт на смену погибшему.

На Рассела в его собственной спальне нападает зловонная тварь, созданная из гниющего мусора и отходов. Она набрасывается на него, принуждая его вступить в ближний бой (используется способность **драки**). Поскольку монстр напал на спящего Рассела, именно чудовище является агрессором и действует первым. У этого существа рейтинг и запас **драки** равны 12, рейтинг и запас **здоровья** 10, **защита** 4 и модификатор урона +2. Рейтинг **драки** Рассела равен 10, но запас — всего 6. Рейтинг **здоровья** 12, пунктов **здоровья** осталось 8, **защита** 4. Рассел безоружен, поэтому модификатор его урона равен -2.

Ведущий тратит 2 пункта из запаса драки монстра, который теперь становится равен 10, и получает на кубике 2. С учётом потраченных пунктов конечный результат равен 4, и этого достаточно, чтобы пробить **защиту** Рассела. После этого ведущий кидает кубик для определения урона, нанесённого этим существом. На кубике выпадает 4. С учётом модификатора, конечный урон равен 6. Острые когти монстра глубоко впиваются в обнажённый торс Рассела, и запас **здоровья** героя падает с 8 до 2. Рассел в ужасе кричит, надеясь, что его услышат друзья, которые спят в соседних комнатах.

Он молотит по монстру кулаками, сжатыми так сильно, что костяшки белеют. Дэвид — игрок, который взял на себя роль Рассела, тратит 3 пункта, уменьшая запас пунктов **драки** с 6 до 3. Он получает на кубике 3, конечный результат равен 6 — этого более чем достаточно, чтобы пробить **защиту** существа. Затем Дэвид получает 5 при определении нанесённого урона. С учётом модификатора -2 окончательный урон равен 3. Запас пунктов **здоровья** монстра падает с 10 до 7.

Монстр отвечает на эту атаку и пытается вспороть Расселу живот, чтобы добраться до его внутренностей. Ведущий тратит ещё два пункта **драки**, уменьшая запас с 10 до 8. Бросок удачный, выпало 5, конечный результат равен 7. Последующая проверка урона даёт 2, с учётом модификатора урон равен 4. **Здоровье** Рассела падает до -2. Он ранен, и уровень сложности всех проверок увеличился для него на 1, включая **защиту** соперника, которая теперь равна 5. Он должен также пройти **проверку на потерю сознания** со сложностью 2, так как абсолютное значение его запаса **здоровья** равно 2. Он получает 3 на кубике и остаётся в сознании.

Теперь очередь Рассела бить. Дэвид тратит 2 пункта, в запасе у него остаётся 1 пункт **драки**. Он получает на кубике 2, в итоге результат равен 4. До того, как его ранили, этого было достаточно, но теперь ему всё даётся сложнее. Он пытается схватить существо за шею, но его пальцы лишь вязнут в омерзительной гниющей массе.

Существо снова атакует, ведущий тратит ещё 2 пункта из запаса **драки**, теперь запас равен 6. Он получает 5 на кубике, суммарный результат равен 7 — этого достаточно, чтобы нанести Расселу повреждения. Проверка урона даёт 3, с учётом модификатора — 5. Монстр запускает свои когти во внутренности жертвы, запас её **здоровья** падает до -7. Рассел серьёзно ранен и поэтому не может продолжать сражение. Это выводит персонажа из боя. Он должен пройти **проверку на потерю сознания** со сложностью 7 (она равна абсолютному значению его запаса **здоровья**). Рассел мог бы сделать над собой невероятное усилие, потратив ещё пункты **здоровья**, чтобы попытаться остаться в сознании, но решает всё-таки сохранить запас **здоровья**. Нет смысла проходить провер-



ку, которая заведомо не будет пройдена. Рассел отключается.

Если бы он был не только без сознания, но и один в здании, монстр наверняка прикончил бы его, разорвав на части. К счастью для Рассела, ему на помощь приходит его друг Макс Киприани. Услышав крики из комнаты, он выбивает дверь и вбегает внутрь. Запас пунктов **драки** у существа равен 6, а Макс выглядит серьёзным противником, поэтому оно не хочет ввязываться в поединок с ним. Пока Макс в ужасе смотрит на монстра, тот прыгает в окно и исчезает в ночи, оставив после себя лишь отвратительную вонь.

Рассел серьёзно ранен, и если ему не оказать помощь, он умрёт в ближайшие часы. К счастью, у Макса есть некоторые навыки **первой помощи**, и он может стабилизировать состояние Рассела. Однако раненого всё равно ждёт долгое восстановление в больнице.

## Сражения с большим числом участников

Сражение становится более хаотичным, когда в нём участвуют две группы или когда группа нападает на одиночную цель. В этом случае ведущему придётся забыть о модели агрессор/обороняющийся. Вместо этого он устанавливает порядок действий, исходя из значений запасов используемой боевой способности: **драки** или **стрельбы**. При этом учитывается то значение, которое было на момент начала боя, и впоследствии установленный порядок не меняется. Если запасы равны, первым действует персонаж с большим рейтингом. Если они так же равны, то персонажи игроков действуют раньше противников. В случае конфликта между двумя персонажами игроков, первым действует игрок, пришедший на встречу раньше.

Время, необходимое для того, чтобы все персонажи в соответствии с порядком хода совершили какие-либо действия по одному разу, называется раундом. Когда заканчивается один раунд, начинается следующий.

Во время своего хода каждый персонаж может атаковать любого противника в пределах радиуса действия своего оружия. Некоторые монстры могут атаковать несколько раз за раунд. В этом случае они наносят несколько ударов подряд — одному или нескольким противникам на свой выбор.

Монстры могут потратить свои действия на то, чтобы нанести дополнительный урон беспомощным или раненым жертвам вместо нападения на новых соперников. В таком случае они автоматически наносят урон выбранной цели. Люди, способные на настоящие зверства и безумства, также могут вести себя в бою подобным образом.

Персонажи, присоединившиеся к сражению после его начала, действуют последними. Если несколько персонажей присоединяются к битве в один и тот же раунд, ведущий определяет очерёдность их действий по указанным выше правилам.

Сражение продолжается до тех пор, пока одна из сторон не сдастся или не убежит, или пока все участники сражения, выступающие на одной стороне, не потеряют сознание, окажутся ранены или по другим причинам не смогут продолжить драться.

## Броня

Броня уменьшает повреждения от определённых видов оружия. Учитывая специфику игры «Страх как он есть», даже у основного **бойца** группы редко появляется возможность использовать броню, однако для полноты картины мы приводим здесь соответствующие правила.

Лёгкая броня, например, как у полицейских, уменьшает наносимый вам урон на 2 пункта, если вас атакуют с применением огнестрельного оружия, и на 1 пункт, если нападающий вооружён холодным оружием (ножом, мечом, мачете). Броня военного класса уменьшает урон от огнестрельного оружия на 3 пункта.

*Стэнли — отец Люси — является основным бойцом группы. Только что в него выстрелил один из представителей культа, являющийся преподавателем в школе*

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

*его дочери. Ведущий получает на кубике 3, к этому добавляется 1 пункт за крупный калибр используемого оружия, то есть общий урон равен 4. На Стэнли лёгкая броня, которая поглощает 2 пункта урона. Таким образом, его запас **здоровья** уменьшается с 6 до 4.*

Использование брони связано с рядом неудобств: она сковывает движения, в ней жарко, да к тому же персонаж сразу начинает выглядеть так, будто нарывается на неприятности. Все эти неудобства становятся ещё очевиднее, если вы решите надеть броню армейского типа. Персонажи с такой экипировкой вряд ли смогут разгуливать по городу, не привлекая внимания местных служителей закона. И это уже не говоря о том, что в жанре ужасов персонажам редко даётся возможность сражаться с противником, используя тяжёлое армейское снаряжение. Поэтому старайтесь избегать таких ситуаций, если только это не обусловлено сюжетом приключения. Найти старый армейский комплект своего дяди, роая на чердаке, — это нормально. Идти разносить базу служителей культа в тяжёлом бронежилете и с УЗИ наперевес — уже нет.

Описывая высокую эффективность современных бронежилетов против огнестрельного оружия, мы основывались на том, что видим в фильмах и сериалах про полицейских. При этом мы не утверждаем, что используемые нами правила соответствуют реальности.

Кроме того, правила отдают предпочтение сражениям на ближних дистанциях, которые более соответствуют жанру ужасов, чем перестрелки. Ведущий, использующий правила СЫЩИК для более реалистичной игры, может по своему усмотрению снизить эффективность бронежилетов.

Многие монстры обладают естественной **бронёй**. Например, они покрыты прочной шкурой, хитином, и их чудовищное тело может выдерживать огромный урон. Большинство таких тварей более устойчивы к огнестрельному оружию, чем к сильным ударам, наносящим колотые или рваные раны.

## Одна пушка, два соперника

Если ваш противник держит пистолет или ружьё со взведённым курком, и вы находитесь друг от друга на расстоянии больше двух метров, он может разрядить в вас всю обойму до того, как вы к нему подобрётесь, и серьёзно вас ранить. Урон наносится автоматически. Противник бросает кубик, и результат утраивается. Да-да, утраивается. Причём после того, как были учтены все модификаторы урона. Поэтому мало кто рискнёт броситься на вооружённого противника с голыми руками.

Если у вашего противника есть пистолет, но он не держит его наготове, вы можете ринуться к нему и попытаться вырвать оружие из его рук. Если у него есть оружие, но он не заметил вашего присутствия, вы также можете попытаться наброситься на него. Между персонажами начинается состязание в **драке**, которое решит, у кого из них останется пистолет и кто будет стрелять. Победитель бросает кубик для определения урона, нанесённого проигравшему, при этом учитывается как модификатор урона оружия, так и модификатор выстрела с близкой дистанции +2.

## Укрытие

Обычно при перестрелке сражающиеся стороны пытаются найти хоть какое-нибудь укрытие, спрятаться за стенами, мебелью и т.д., подвергая себя опасности лишь на несколько секунд, чтобы выстрелить в противника. В правилах СЫЩИК рассматриваются три типа укрытий:

- **Без укрытия:** между вами и противником, стреляющим в вас, нет никаких преград. Ваша **защита** уменьшается на 1.
- **Частичное укрытие:** вы наполовину открыты. Ваша **защита** остаётся неизменной.
- **Полное укрытие:** вы полностью защищены от пуль кроме тех моментов, когда вы выглядываете из укрытия и стреляете в ответ, ваша **защита** увеличивается на 1.

## Боеприпасы

Правила СЫЩИК не уделяют особого внимания всевозможным сложностям при использовании огнестрельного оружия, характерным для большинства современных ролевых систем. Например, персонажам нужно перезаряжать оружие только в самые драматические моменты. В противном случае, считается, что они могут менять обоймы или заряжать револьверы между выстрелами.

Когда перезарядка оказывается важным действием в сцене, ведущий может назначить игрокам проверку **стрельбы** со сложностью 3, чтобы они смогли быстро заменить обойму. Персонажи, провалившие проверку, не смогут стрелять в этот раунд.

*Пытаясь скрыться от преследующих его представителей культа, раненный Стэнли спускается в канализацию, где надеется переждать опасность. К сожалению, в тоннелях обитает троица кровавых трупов, и они чувствуют запах Стэнли. Ведущий решает, что в такой ситуации ограничение ресурсов может усилить гнетущую атмосферу ужаса, поэтому он говорит, что у персонажа в магазине осталось всего четыре патрона, и у него есть лишь одна запасная обойма. Ведущий планирует натравить кровавых трупов на Стэнли, вынудив его пройти проверку **стрельбы** в самый напряжённый момент боя.*

## Дистанция

В перестрелке влияние дистанции сведено к минимуму и практически не ощущается. Из пистолетов и револьверов можно прицельно стрелять с расстояния до пятидесяти метров, из ружья или винтовки — до ста метров.

## ПРОВЕРКИ САМООБЛАДАНИЯ

Даже некоторые обыденные явления могут выбить у персонажа почву из-под ног. Каждая жесткая схватка подвергает риску посттравматического стрессового расстройства. А любая встреча со сверхъестественным грозит обернуться нервным срывом и потерей связи с реальностью.

Когда какое-либо событие угрожает вашей психике, пройдите проверку **самообладания** со сложностью 4. При провале вы теряете некоторое количество пунктов из запаса **самообладания**. Это количество зависит от ситуации. Как и в случае со всеми другими проверками общих способностей, вы можете потратить несколько пунктов из запаса **самообладания**, чтобы улучшить результат броска кубика. Тем не менее, не стоит тратить больше пунктов, чем вы потеряете в случае провала.

Ведущий решает, какие именно события могут стать причиной потери **самообладания**. Приведённые в этой главе примеры помогут сориентироваться. Некоторые особо ужасные монстры вызывают более существенные потери **самообладания**, чем обычно, когда ваш персонаж видит их издали, видит их вблизи, видит свои внутренности в их когтях.

Ниже приведён пример ситуации, в которой совершается проверка **самообладания**.

*Запас пунктов **самообладания** Сьюзи равен 8. Она наблюдает за соседским домом через окно своей спальни. Несмотря на ночные сумерки, ей удаётся разглядеть приземистую нечеловеческую фигуру, которая неровными скачками пересекает соседский двор и скрывается в кустах. Это ставит Сьюзи перед необходимостью пройти проверку **самообладания** со сложностью 4. Кира уверена, что этот мимолётный взгляд на существо не вызовет ничего больше лёгкого замешательства, поэтому она вкладывает всего 1 пункт. К сожалению, на кубике выпадает 1, и общего результата 2 явно недостаточно, чтобы преодолеть*

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

| Происшествие                                                                                         | Кол-во потерянных пунктов |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| На вас нападает человек с явным намерением нанести вам серьёзные ранения                             | 2                         |
| Вы попали в аварию на транспортном средстве и подвергаетесь риску получить ранение                   | 2                         |
| На вас нападает человек с явным намерением убить вас                                                 | 3                         |
| Вы видите какое-то сверхъестественное существо издалека                                              | 3                         |
| Вы видите какое-то сверхъестественное существо вблизи                                                | 4                         |
| Вы становитесь свидетелем особо жестокого убийства или ужасной аварии                                | 4                         |
| Вы узнаете, что вашего друга / подругу или возлюбленного / возлюбленную жестоко убили                | 4                         |
| Вы находите тело вашего друга / подруги или возлюбленного / возлюбленной                             | 6                         |
| На вас нападает монстр                                                                               | 7                         |
| На ваших глазах убивают вашего друга / подругу или возлюбленного / возлюбленную                      | 7                         |
| На ваших глазах убивают вашего друга / подругу или возлюбленного / возлюбленную с особой жестокостью | 8                         |

сложность 4. Проверка провалена, и Сюзи теряет 3 пункта **самообладания**, а учившая ещё и 1 пункт, который Кира потратила, запас **самообладания** её персонажа теперь равен 4.

Персонажи проходят проверку один раз за сцену, и количество пунктов, которое они рискуют потерять, соответствует самому жуткому событию в ней:

*Сюзи и её друг Дэниэл пробираются через полузатопленный заброшенный туннель, пытаясь найти следы деятельности таинственного культа. Вдруг из воды прямо перед ними появляются ожившие мертвецы и нападают на персонажей. Сюзи открывает по ним огонь из пистолета своего отца, стреляя снова и снова, пока мёртвые тела не падают обратно в воду. Однако прежде, чем это случилось, Сюзи*

*видела, как на её глазах эти твари восприняли живот Дэниэла, запуская свои гниющие руки в его внутренности. Сюзи проходит проверку **самообладания** с риском потери 8 пунктов, так как это событие — самое страшное из того, что произошло в этой сцене.*

Если игроки хотят сделать игру более насыщенной, ведущий может иногда повышать или понижать сложность проверок **самообладания** в зависимости от отношения персонажей к происходящему. Персонажи, логически и рационально оценивающие какое-либо событие, проходят проверку со сложностью 3, особо впечатлительные — со сложностью 5. К примеру, персонаж, подрабатывающий в больнице, спокойнее отнесётся к виду изуродованного трупа, а персонаж-стритрейсер лучше подготовлен к авариям на дороге. Для них сложность соответствующих проверок будет ниже.

Однако никакой жизненный опыт не сможет подготовить их к встрече со сверхъестественными существами.

## ПОТЕРЯ САМООБЛАДАНИЯ

Как и запас здоровья, запас **самообладания** может опуститься ниже 0.

*Если запас вашего самообладания падает от 0 до -5*, вы потрясены. Сложность всех проверок общих способностей увеличивается на 1, и вам тяжелее применять исследовательские способности. Перед тем как потратить пункты одной из них, вам придётся пройти проверку **самообладания** со сложностью, равной абсолютному значению запаса **самообладания** (т.е. если ваш запас равен -3, сложность будет равна 3 и т.д.). Вы можете взять себя в руки и улучшить результат проверки за счёт дополнительного сокращения запаса. Сложность при этом остаётся равной тому значению, которое было до того, как вы потратили дополнительные пункты. Если проверка пройдена успешно, вы можете потратить пункты из запаса исследовательской способности.

*Если ваш запас самообладания падает от -6 до -11*, вы получаете психическое заболевание. Этот недуг остаётся с вами даже после того, как запас **самообладания** восстановлен до прежнего значения. Подробности смотрите ниже. Вы также продолжаете пребывать в состоянии шока. Кроме того, ваш персонаж теряет один пункт рейтинга **самообладания**, и восстановить его нельзя. Единственный способ вернуть предыдущее значение рейтинга — это купить недостающие пункты с помощью пунктов опыта.

*Если ваш запас самообладания падает ниже -12*, вы неизлечимо безумны. Вы можете напоследок совершить какую-нибудь сумасшедшую выходку, которая должна быть либо губительно геройской, либо просто губительной. Ну, или если вы предпочтёте, что он просто начнёт нести бессвязный бред, пуская слюни. Если ваш персонаж пережил безумное путешествие к берегам бессознательного, следующий пункт его назначения — это комфортабельная палата с белыми сте-

## Связь с фактором самообладания

Это дополнительное правило можно объединить со стандартными правилами по психическим заболеваниям. Если вы будете его использовать, то потеря **самообладания** скажется на вашем персонаже гораздо раньше, однако это может украсить в игру множеством интересных моментов.

Потеря пунктов **самообладания** влияет на ваши отношения с **фактором самообладания**: будь то человек, черта характера или же род занятий. За каждые три потерянных пункта из запаса способности один из **факторов самообладания** (на выбор игрока) «разрушается». Это может быть изменение поведения, проблемы в отношениях или что-то в этом роде. К примеру, художник обнаружит, что его руки дрожат, а кисть пляшет по холсту. Или же любящий муж заметит, что его жена отдалась и стала холодна с ним.

Если вы используете это правило, и запас **самообладания** падает ниже 0, возникший конфликт может помочь определить, какого рода потрясение или психологическое заболевание испытывает персонаж, и с чем оно связано.

нами. Друзья и родные смогут его регулярно там навещать, а сильнодействующие препараты заставят забыть обо всех ужасах, которые привели его сюда. Пора создавать нового героя.

## ПСИХИЧЕСКИЕ ЗАБОЛЕВАНИЯ

Если происшествие, вызвавшее у вашего персонажа психологическую травму, не было сверхъестественным, он страдает от посттравматического стрессового расстройства. Персонажа преследуют сны о случившемся, он находится в напряжении целыми днями, и нервы его на пределе, как будто он ждёт, когда кошмар случится снова. Каждый раз, когда сыщик видит или слышит что-то, что напоминает ему о произошедшем, он должен пройти проверку **самообладания** со сложностью 4, или он впадёт в ступор. В таком оцепенении персонаж не может со-

вершать никаких действий в течение 15 минут, и после этого он ещё сутки будет потрясён (см. выше). Медицинские тесты на выявление посттравматического синдрома не уменьшают количество пунктов в запасе **самообладания**, несмотря на тот возможный стресс, который они могут вызывать.

Если психическое заболевание вызвано столкновением со сверхъестественным, у вашего персонажа могут возникнуть различные психические отклонения. Ведущий кидает кубик и берёт данные из приведённой ниже таблицы или выбирает расстройство, основываясь на обстоятельствах, при которых оно появилось. Затем игрок выходит из комнаты, а ведущий и другие игроки сообща решают, как усилить его чувство потерянности и дезориентации.

## Бредовые идеи

Ведущий и остальные игроки решают, какая часть реального мира оказывается ложью. И всегда была ложью. Например, белок не существует. Или фольксвагенов, или апельсинового сока. Может, Джона Леннона не убивали, а, может, он никогда и не рождался. Персонажи игроков и ведущего отрицают существование выбранного предмета, человека или события. Таким образом только персонаж, одержимый этой безумной идеей, знает, как «на самом деле» устроен мир.

## Мания убийства

Ведущий уводит игрока и сообщает ему, что его персонаж знает, что один из других персонажей игроков — монстр. Безумец абсолютно убеждён в этом изнает, как его можно убить.

## Мания величия

Когда персонаж проваливает проверку одной из своих способностей в особо драматической ситуации, ведущий говорит, что его попытка оказалась успешной, затем просит игрока покинуть комнату. После это ведущий рассказывает другим игрокам, что на самом деле произошло, и зовёт страдающего манией обратно.

## Раздвоение личности

В стрессовых ситуациях другой игрок получает контроль над персонажем, говорит и действует от его лица, как будто это абсолютно другой человек

## Паранойя

Остальные игроки должны сделать бесстрастные лица, когда игрок, персонаж которого страдает паранойей, возвращается. Время от времени они будут обмениваться между собой записками, подавать знаки ведущему, использовать бессмысленные слова как пароли или обсуждать что-то важное, о чём персонаж-параноик не догадывается.

## Селективная амнезия

Остальные игроки договариваются, что в мире игры произошло какое-то событие, о котором персонаж забыл. Например, он был женат или убил кого-то, или под псевдонимом написал книгу, которая стала бестселлером. Каждый персонаж, которого он встречает, упоминает этот новый факт из его жизни, о котором он сам ничего не знает.

## ОКАЗАНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ПОМОЩИ

Персонаж с **ободрением** может потратить пункты из запаса этой способности, чтобы помочь другому персонажу и восстановить его запас **самообладания**. За каждый потраченный пункт **ободрения** пациент получает 2 пункта **самообладания**. Если персонаж ведёт себя странно или буйно из-за своего психического расстройства, другой персонаж может потратить 2 пункта из запаса **ободрения**, чтобы его временно успокоить. До конца текущей сцены персонаж с психическими отклонениями будет вести себя рационально.

## Игры разума

Психическое заболевание может быть вылечено после долгого наблюдения и ухода с применением способности **ободрение**. В начале каждого приключения в сцене пролога, предвещающей основные действия, персонаж, оказывающий помощь психически больному, проходит проверку **ободре-**



## Обязательная оговорка

В игре психические заболевания рассматриваются так же, как в популярных произведениях, особенно в жанре ужаса. Не стоит соотносить игровые психические расстройства с настоящей психологией и психотерапией. Мы ни в коем случае не хотим проявить какое-либо неуважение к людям, страдающим психическими заболеваниями в реальной жизни.

Мы понимаем, что с точки зрения людей, которых этот вопрос волнует, манера обрисовывать сумасшествие, принятая в жанре ужасов, является нереалистичной, неприятной и удручающей.

Полное излечение от вернувшегося психического отклонения становится невозможным.

Успешная проверка **ободрения** в течение сценария помогает улучшить состояние больного. Лечение подавляет симптомы заболевания до тех пор, пока пациент не потеряет ещё несколько пунктов из запаса **самообладания**.

## САМООБЛАДАНИЕ И ФАКТОР РИСКА

Если бы действиями персонажей фильмов ужасов управляли игроки, никакого фильма ужасов бы не получилось. Ни один дурак не полезет в тёмный подвал заброшенного дома; не будет вслух зачитывать таинственные заклинания, найденные в древнем пыльном фолианте; и не станет спокойно принимать душ в загородном доме, зная, что где-то вокруг бродит сбежавший из психушки маньяк-убийца.

Но это законы жанра, и от них никуда не денешься: персонажи фильмов ужасов должны делать такие вещи. Как раз для того, чтобы это стало возможным, и существует **фактор риска**. Именно он даёт персонажу игрока соблазны и неконтролируемые импульсы, которые, порой толкают вполне реальных людей на дурацкие и необдуманные поступки.

ния со сложностью 4. После трёх успешно пройденных проверок и трёх следующих друг за другом сценариев, в которых запас пунктов **самообладания** психически больного персонажа остаётся положительным, персонаж излечивается. Тем не менее, если персонаж снова начинает страдать каким-либо психическим расстройством, к нему снова возвращается его старое заболе-

В любой подходящей ситуации ведущий может сказать, что **фактор риска** вашего персонажа толкает его на очередной необдуманный и неосмотрительный поступок. Если возникают сомнения, именно ведущий объяснит, что именно нужно сделать персонажу, чтобы удовлетворить страсть. Разумеется, вы вовсе не обязаны подчиняться возникшему импульсу. Проявляя силу воли, вы способны сопротивляться ему и контролировать своё поведение.

За определённую цену.

Порой **фактор риска** жёстко вписан в сценарий, который подготовил для вас ведущий, и служит одним из способов втянуть персонажа в неприятности и продвинуть сюжет вперёд. Это называется **сильным фактором риска**, и сопротивляться ему непросто. Всякий раз, как вы пытаетесь это сделать, вы теряете либо треть своего запаса **самообладания**, либо 4 пункта из него же (в зависимости от того, что больше).

В других случаях, когда ситуация лишь косвенно затрагивает основную сюжетную линию и просто логически связана с вашими позовами к саморазрушению, **фактор риска** называется **слабым**. Успешное сопротивление таким импульсам стоит всего 2 пункта **самообладания**.

В обоих случаях вы можете избежать потери пунктов, пройдя стандартную проверку **самообладания** по общим правилам.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗАПАСА

Пункты, потраченные из запасов различных способностей, восстанавливаются по-разному в зависимости от их важности для повествования.

Если персонажам удаётся обеспечить себе временное убежище, в котором они могут провести хотя бы пару часов в безопасности от внешних угроз и сверхъестественного ужаса, каждый из них может восстановить запасы до трёх общих способностей (за исключением **здоровья** и **самообладания**). Если их убежище превращается в западню

или просто начинает представлять опасность, все восстановленные пункты теряются. Возможность для такой передышки даётся всего один раз за игровую встречу.

Применение **ободрения**, а также достижение значимых для персонажа целей (см. ниже) позволяет частично восстанавливать запас пунктов **самообладания** во время сценария. Полное восстановление возможно только по его завершении. Причём только если персонаж смог отдохнуть в спокойной обстановке, общаясь с близкими людьми или посвящая себя занятиям, связанным с его **фактором самообладания**.

Запас пунктов **здоровья** восстанавливается в течение игры — по 2 пункта за каждый день отдыха. Раненые персонажи восстанавливают запас здоровья с разной скоростью, находясь в больнице (см. стр. 49). Применение **первой помощи** может восстановить ограниченное количество пунктов **здоровья** в течение одной игры.

Запасы физических способностей **атлетики, вождения, драки и стрельбы** полностью восстанавливаются по прошествии суток в игровом мире со времени последней траты пунктов. Запасы остальных общих способностей восстанавливаются после завершения сценария, как и запасы исследовательских способностей.

## НАГРАДА ЗА ПОМОЩЬ

В играх в жанре ужасов не только главным героям приходится тяжело. Второстепенные персонажи точно так же подвергаются опасности и испытывают тот же ужас перед лицом сверхъестественной угрозы. Помогая им почувствовать себя в безопасности, ваш герой может заново поверить в собственные силы и восстановить часть запаса **самообладания**. Возможно, это будет настоящий героический поступок, либо же просто эмоциональная поддержка, благодаря которой персонаж почувствует себя лучше — помощь не останется без награды. Однако чтобы претендовать на неё, этот поступок дол-

жен быть бескорыстным (хотя он и может способствовать продвижению по сюжету или получению ценной информации) или выходить за рамки профессионального долга и личных обязательств героя.

В некоторых случаях, особо выдающиеся достижения в ходе расследования тоже могут помочь восстановить запас **самообладания**. Подобная награда особенно рекомендуется, когда игроки тратят пункты из запаса исследовательских способностей.

Всякий раз, когда персонаж получает право на восстановление запаса **самообладания**, он бросает кубик и восстанавливает число пунктов, равное выпавшему значению. Разумеется, итоговое значение **самообладания** не может превысить его рейтинг.

## РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

В конце каждого приключения каждый игрок получает по 1 пункту опыта на приобретение и развитие способностей за каждую игровую встречу, в которой он участвовал (чаще всего сценарий развивается в течение нескольких трёх-четырёх-часовых игр; если ваши встречи короче, можете изменить количество выдаваемых пунктов соответственно) и ещё по 1 пункту опыта за каждую встречу, где персонаж сделал что-то впечатляющее и/или характерное для жанра. Пункты опыта не переносятся с одного персонажа на другого, если первый погибает, но ведущий может вознаграждать акт самопожертвования или иные характерные для жанра действия.

Эти пункты можно потратить на развитие исследовательских или общих способностей. Вы вправе развить имеющиеся способности или приобрести новые. Для сохранения правдоподобности можете считать, что новые способности на самом деле были у вашего персонажа всё время, но он начал ими активно пользоваться совсем недавно.

## Что представляют собой пункты запаса?

Пункты запасов способностей — абстрактное понятие, определяющее, как именно каждый персонаж может получить свой шанс выйти на передний план в общей картине.

Если ты тратишь пункты, чтобы сделать что-то выдающееся, ты получаешь маленький кусочек времени, в течение которого ты являешься главным действующим лицом. Более активные игроки потратят пункты запасов раньше, чем более сдержанные, если они не будут более тщательно выбирать моменты, когда стоит блеснуть своими знаниями и умениями.

Помните, что каждый персонаж имеет значение для истории. Запасы пунктов способностей определяют число возможностей продемонстрировать собственную значимость в ходе сценария.

Пункты из запасов не являются каким-то ресурсом или чем-то материальным в игровом мире. Игроки в курсе их наличия, но не персонажи. Незнание членов команды сыщиков о пунктах и запасах способностей сродни тому, как герои сериалов не замечают рекламных пауз, неписаных правил о том, как выстраивается сцена, и того, что события только накаляются.

Наиболее наглядно это видно на примере исследовательских способностей, которые являются основой игры. Восстановление запаса пунктов связано исключительно с технической стороной — с длительностью эпизода.

Тем не менее, если запас какой-то способности может расцениваться как некий осязаемый для персонажа ресурс, то и восстановление запаса происходит более реалистично с точки зрения игрового мира. Уменьшение количества пунктов **здоровья** осязаемо для персонажа и выражается в полученных им ожогах, порезах, боли и общей усталости. Запас пунктов **самообладания** менее осязаем, но может быть субъективно оценён через настроение и действия персонажа. Физические способности, зависящие от степени утомления организма и скорости реакции, рассматриваются с учётом требований реалистичности.

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

«Эзотерристы» и «Страх как он есть»:  
в чём разница?

Каждая из этих игр использует мифологию Неизбывного ужаса и Внешней тьмы, но делают они это по-разному.

В «Эзотерристах» члены одноимённой тайной организации призывают в наш мир жутких монстров с той стороны Барьера, чтобы черпать силу из энергии хаоса и страданий людей. Хорошо подготовленные агенты (которыми и являются персонажи игроков) способны расстроить их планы и тем самым остановить вторжение чудовищ. Хотя бы на время. Противник силён, ему подчиняются потусторонние твари, но хорошие парни в конце концов одерживают верх.

«Страх как он есть» задумывался куда более пугающим, чем его предшественник. Хотя обе игры опираются на одну мифологию, их вселенные могут отличаться. Так, ведущий может использовать отдельных чудовищ из мира Неизбывного ужаса, но оставить за кадром конспирологический заговор эзотерристов. Если в этом мире и существует Ордо Веритатис, персонажи игроков об этом вряд ли узнают, и им точно не стоит надеяться на то, что специально подготовленные агенты спасут их в последний момент. Главная цель героев «Страха как он есть» — сохранить свой разум и пережить безумный кошмар, в который они оказались втянуты. Обычно их не слишком заботит, как происходящее вписывается в некий глобальный заговор и существовали ли он вообще.

При должной подготовке игра по «Эзотерристам» может стать логичным продолжением длительной кампании по «Страха как он есть». В самом начале игры персонажи игроков — обычные люди, не обладающие специальной подготовкой. Однако с каждым новым приключением они всё больше узнают о Внешней тьме и учатся бороться с её проявлениями. В конце концов, Ордо Веритатис замечает их и вербует в качестве своих агентов. Начиная с этого момента, персонажи проходят дополнительную подготовку, получают навыки самообороны и ведения расследования. Разумеется, это сопровождается детализацией их способностей и щедрой выдачей новых пунктов опыта.

Логичным решением станет продолжить игру спустя несколько лет игрового времени с момента вербовки. Этот временной интервал позволит отразить развитие героя и совершенствование его навыков. К тому же за это время изменится и сам персонаж: его характер, привычки, он может изменить всю свою жизнь, взять новое прикрытие и т.д. Это касается и **факторов самообладания**, которые могут полностью поменяться. Впрочем, ведущий вправе игнорировать это правило, поскольку в «Эзотерристах» оно отсутствует.

## СУЩНОСТИ ИЗ ВНЕШНЕЙ ТЬМЫ

Хотя многие монстры Неизбывного ужаса кошмарны в своём физическом воплощении, каждый из них обязан быть отвратителем с психологической точки зрения. Его действия и стремления должны быть пугающими — причём не только для персонажей, но и для игроков. Этого эффекта легко достичь, если ваши игроки готовы пугаться при встрече с привычными штампами фильмов ужасов. Кроме того, вы можете использовать элементы более классических ролевых игр. Даже традиционные для фэнтези силы зла смотрятся совсем иначе, если ваши персонажи не могущественные герои, а самые обычные люди. Ощущение беспомощности и осознание того, что герои — лишь игрушки в чьих-то руках, даже самых банальных монстров заставит выглядеть истинным воплощением кошмара.

С другой стороны, если ваши игроки — искушённые ценители жанра ужасов, то ваша основная задача — удивить их. Избегайте слишком «типичных» монстров или появления в игре одних и тех же чудовищ. Старайтесь обыграть по-новому уже существующие законы жанра. В качестве примера для подражания больше подойдёт Клайв Баркер, чем Говард Лавкрафт. Созданные им чудовища настолько полюбили игровому сообществу, что давно уже потеряли заложенный в них психосексуальный подтекст. Они вызовут скорее чувство узнавания, нежели настоящее беспокойство. При создании собственных монстров ста-

райтесь, чтобы они воплощали в себе современные страхи и тенденции, связанные с насилием, сексом или безумием — именно так вы сможете наиболее сильно воздействовать на своих игроков.

Мифология Неизбывного ужаса описывает существ, обитающих во Внешней тьме — жуткой, невообразимой и враждебной нашему миру реальности. Эти чудовища пересекают границу между мирами, движимые простейшими мотивами: поиском пищи или новых жертв для своих кошмарных игр.

В этом разделе описано несколько монстров из Внешней тьмы, которые могут встретиться вашим героям. Ещё больше подобных существ вы найдёте в «Книге Неизбывного ужаса» и в виде отдельных дополнений на сайте Студии 101.

У описываемых существ нет параметра **самообладания**. С точки зрения любого человека они изначально абсолютно безумны.

## НЕЗНАКОМЕЦ

*Я сидел за столиком напротив него.*

*Чашка дрожала в моих руках, расплёскивая вокруг содержимое. Я заказал кофе, чтобы хоть немного успокоиться и ощутить в руках что-то привычное и знакомое. Но напиток выглядел как мерзкая бурая жижа, и сама мысль о том, чтобы выпить его, вызывала приступ тошноты. Чашка тоже была странной — я даже не знаю, была ли она керамической или пластиковой, она выглядела как часть вселенной пришельцев. Не помню, клал ли я в кофе сахар или нет.*

*Вокруг сидело много людей, они громко говорили, даже смеялись, но всё это выглядело насквозь фальшивым. Всё это нужно было лишь для того, чтобы скрыть, что они не видят Его. Их голоса казались такими громкими и неприятными, а слова резали слух. Неужели это всё игра? Мне надоело это, надоела эта фальшивая реальность, надоело, что мир раскалывается на части, как разбитая тарелка, что лица людей исчезают, когда я говорю с ними.*



Я уже так устал слышать в своей голове эти голоса — переговоры полицейских и то, что они говорят обо мне. Каждый раз это сводит болью нервы в зубах, а рот наполняется металлическим привкусом. Устал каждое утро искать, что из мебели на этот раз передвинули на несколько сантиметров. Но больше всего я устал от этих вездесущих взглядов. Они смотрят на меня постоянно. Но стоит мне повернуться, как они делают вид, что вовсе не смотрели. Я так ни разу и не поймал их на этом.

Мне даже приходила в голову мысль вырвать себе глаза. Идея безумная, но мне она казалась неплохой. По крайней мере, не придётся видеть эти лица, эти надписи на стенах с моим именем и то, что они мне предвещают. И никто, никто не видит ничего подобного. Только я.

Моя жизнь давно превратилась в бесконечный кошмар.

Хуже того, кажется, я начал к этому привыкать.

Уже много раз я был в одном шаге от безумия, так много раз. Но я никогда не позволял себе пересечь эту грань. Я просто знаю, что нельзя свести человека с ума против его воли. Пока ты не сдаёшься, ты не псих. Ты нормальный человек, который борется за свой разум и душу.

Если вы сможете жить на этой грани достаточно долго, вероятно, в конце концов окажетесь там же, где и я: за одним столом с Ним. Кошмарный кукловод, который дёргает за ниточки и наслаждается агонией своих марионеток. Тень за тенями. Видите ли, его интересуют люди вроде меня. Это нечто сродни детскому любопытству: ребёнок ломает игрушку и тут же забывает о ней. Но если что-то окажется достаточно прочным, он обращает на это внимание и думает: «О, а что ещё эта штука способна выдержать?» Примерно так я определяю свою роль. Вот он я, прямо здесь, напротив него. Лицом к лицу.

Я поднял на него глаза. Он выглядел вполне обычно.

Затем он положил руки на стол, и мне захотелось кричать, кричать, пока не оглохну. Только какая-то упрямая часть меня не поддавалась этому импульсу. Я знаю, что это за часть — тот выгоревший кусок плоти, некогда бывший моим сердцем, который пережил слишком много боли. Если бы я закричал, все остальные тут же обернулись бы на меня и точно приняли за психа. Выглядел я и без того неважно: взлохмаченные волосы, щетина, мятая одежда. Я и без всяких криков напоминал сумасшедшего.

Я не мог заставить себя смотреть на его лицо и опустил взгляд. Казалось, его пальто было сделано из тысяч пауков — он будто сидел, завернувшись в ковёр, сотканный из насекомых, пытающихся вырваться на волю. Крошечные лапки слабо подёргивались.

— Зачем ты делаешь это?

— Довольно «потому что»! Будь проклято оно к собакам! — он цитировал Кроули. — Неужели недостаточно того, что я выбрал тебя? Почему ты такой неблагодарный?

— Выбрал меня?

— Когда ты был ребёнком и жил у тётки в Брайтоне, как-то летним днём ты играл в одну игру. Ты, наверное, уже и не помнишь этого. Игра называлась «Клякса». Ты брал шпатель и находил муравейник. Тебе казалось весёлым скатывать муравьёв в шпатель, приносясь, что Клякса поглощает их. Тебя особо не волновало, что с ними происходит. Это же всего лишь муравьи.

— Так ты наказываешь меня?

Переборков отвращение, я отпил кофе из кружки. Он был тягучий и странный на вкус. Это был не кофе. Я посмотрел на чашку — и выплюнул всё обратно. Это была кровь, но не только она. Меня начало рвать, это был рефлекс, тут я ничего не мог с собой поделать. Он продолжал говорить, пока меня выворачивало наизнанку.



— Нет, это не наказание. Просто весёлая игра. Как «Клякса».

Подняв на него глаза, я обнаружил, что стул напротив меня был пуст, а на столе было только содержимое моего желудка. На лицах людей вокруг застыло отвращение, они возмущённо переговаривались и отворачивались от меня. Я был просто психом, который забрёл в кафе и испортил им ужин, мерзким вонючим бродягой.

Я оглядывался по сторонам, чувствуя, как слюна всё ещё стекает по подбородку. Что-то во мне оборвалось.

— Что?! — закричал я. — На что вы уставились, убудки?! Прекратите таращиться на меня! Оставьте меня в покое! Убирайтесь! Пошли прочь!

Я опустил голову на руки и склонился над столом.

Итогда я понял, что проиграл. Всё закончилось.

Осталось доделать одно дело. Мои пальцы сомкнулись вокруг кофейной ложки.

Я решил начать с левого глаза.

— **последняя запись  
в блоге Изна Мастерсона.**

**Заметка на обрывке бумаге, найденная  
в урне в парке:**

Есть всего два способа победить Незнакомца. Первый — сыграть в его Игру, игру Океана, и выиграть. Второй — отказаться от игры, отказаться навсегда. Оба способа не работают.

## НЕЗНАКОМЕЦ И «РЕЛЬСЫ»

Незнакомец заставляет игроков поломать голову над классической дилеммой чистого ужаса. Как они могут помешать существу, которое кажется почти всесильным? Если Незнакомца не показать должным образом, игроки решат, что встали на «рельсы» и не имеют никакой возможности повлиять на сюжет. Вероятно, кто-то даже захочет прекратить игру, поскольку решит, что все их попытки тщетны, и никакого удовольствия от игры они не получат.

Помните, что Незнакомец — это не просто инструмент ведущего, с помощью которого он ломает все планы игроков. Это кукловод, который должен оставаться в тени и выходить на сцену лишь в редкие строго определённые моменты. С точки зрения повествования, он создаёт перспективу будущих приключений, намекает на них, или отчасти объясняет происходящее. Вспомните Жи-мэна из серии игр Half-Life, сардонического Ньярлатхотепа из рассказов Лавкрафта или даже ветхозаветный образ Бога, описанный в книге Иова.

Роль Незнакомца в том, чтобы напомнить игрокам, что те островки покоя и безопасности, которые им удалось создать, невероятно хрупки и недолговечны, а их чувство защищённости — лишь иллюзия. Во время приключений герои будут одерживать победы, но они не должны воспринимать это как должное. Их мимолётный триумф должен восприниматься как редкий луч света в крошечной тьме жестокости и безумия. Незнакомец олицетворяет эту тьму и выступает от её имени.

Иначе говоря, ведущий должен поддерживать в игроках чувство страха и беспокойства. А они рождаются из невозможности предсказать, что произойдёт дальше. Если же игроки будут уверены, что Незнакомец непременно вмешается и испортит любой их план, смысла продолжать игру нет. Все их действия были обречены на провал ещё до начала приключения.

Сам же Незнакомец никогда не ограничивает свободу действий сыщиков. Скорее всего, ему просто нравится наблюдать за всей этой человеческой суетой — такой забавной и непредсказуемой. Если исполнять его роль умело и ненавязчиво, у героев игры возникнет ощущение, что за ними следят, у них разыгралась паранойя или они медленно сходят с ума. Если же игроки чувствуют скуку или досаду, вероятно, это означает, что Незнакомец с помощью своей безграничной силы связал их по рукам и ногам или решение самых важных загадок истории они нашли слишком рано.

## Характеристики

Незнакомец — просто название, наиболее подходящее такому персонажу настольной ролевой игры. Как правило, он выбирает определённое имя или образ, чтобы жертва могла его узнать. Но даже это — лишь одна маска из бесконечной череды его лиц. Неизвестно, кто он такой на самом деле. Он не «монстр» в обычном понимании, поэтому у него нет характеристик.

Незнакомец — богоподобное существо, которое выбирает одного или всех персонажей, вовлечённых в продолжительную кампанию. Эти персонажи никогда не узнают истинных намерений Незнакомца, им известно только, что он хочет полностью их уничтожить: их тела, их разум, их души. Необязательно именно в таком порядке. Он никогда напрямую не нападает на персонажа игрока, для этого у него есть множество пешек, марионеток и посредников.

Незнакомец принимает различный облик и предстаёт в новых образах, чтобы достичь своих целей. Например, он может принять форму члена семьи и исказить его характер до неузнаваемости, сделав знакомого человека злым и опасным, поставив под сомнение всё, что казалось герою незыблемым. Незнакомец приложит все усилия к тому, чтобы сбить с толку, взволновать, повести по ложному следу и откровенно запугать персонажей, на которых пал его выбор. После того как этот монстр появляется в игре, он становится настолько вездесущим, что персонажи начинают видеть во всём его злой умысел. Незнакомец может как вести, так и следовать за ними в своей дьявольской игре в «кошки-мышки». В конце концов, начинает казаться, что любой враг, монстр или даже ситуация как-то связаны с этой злокозненной личностью.

Незнакомца невозможно убить. Можно только помешать ему, но и это обычно ненадолго. Зачастую персонажи способны лишь нарушить его планы, вычислив его приспешников и уничтожив их.

Единственное, что известно о нём наверняка, — Незнакомец питается страхом. Поэтому он никогда напрямую не устраняет свою жертву, предпочитая, чтобы она постепенно скатывалась в мир безумия.

Иногда Незнакомец может даже помочь персонажам в их расследовании. Но и это связано с очередной сложной и зловещей ловушкой, в которую он их ведёт.

**Характеристики:** ведущий определяет характеристики Незнакомца в определённой форме на время одного расследования. Его параметры могут кардинально отличаться от игры к игре.

**Богоподобный:** Незнакомец может по своему желанию восстановить один из запасов способностей. Во время боя он вправе применять эту возможность раз за раунд. В остальных случаях он восстанавливает запас способности раз в минуту. Его нельзя серьёзно ранить, и ему не нужно проходить **проверки на потерю сознания**. Если запас его **здоровья** падает до —12 или ниже, он дематериализуется. Незнакомец возвращается во Внешнюю тьму, где он должен оставаться по меньшей мере сутки. В течение следующей недели он не способен подходить ближе, чем на 90 метров, к людям, которые присутствовали при его дематериализации.

**Искажение реальности:** Незнакомец может изменять физическое окружение отдельного человека на период вплоть до суток. По своему желанию он способен отменить изменения, если неподалёку окажутся другие персонажи. В этом случае они будут уверены, что жертва страдает галлюцинациями. Однако изменения абсолютно реальны, поэтому все попытки сбросить с себя эту «иллюзию» или проснуться от кошмара ни к чему не приведут.

Эта способность ограничена полем зрения жертвы. Использование бинокля или других оптических приборов увеличивает площадь, которую может изменить Незнакомец. Если его цель перемещается, Незнакомец может переносить эффект таким образом, чтобы реальность продолжала меняться по мере передвижения жертвы.

К примеру, он способен поместить человека внутрь болезненного воспоминания из прошлого, заставить стены дома дышать и кровоточить или превратить лес в тёмную чашу из голодных деревьев, тянущих ветви к жертве. Если Незнакомец хочет включить других персонажей в свою

игру, он должен принять нужную ему форму или использовать других людей с помощью способности «кукловод» (см. ниже), изменив их внешность в зависимости от того, что требует его кошмарный сценарий.

**Безукоризненный притворщик:** Незнакомец может притвориться другим человеком, даже если он видел его всего несколько мгновений. Копия выглядит так же, говорит так же, даже пахнет, как оригинал. Язык тела тоже остаётся неизменным. Персонажи могут заметить подделку, увидев что-то подозрительное в поведении притворщика. Использование **проницательности** подскажет им, что с их знакомым что-то не так, но они не могут догадаться, что именно. Только после того, как персонаж (или игрок) высказывает предположение, что это может быть Незнакомец, морок рассеивается. Теперь иллюзия выглядит почти как оригинал, но внешний вид ужасно искажён. Например, кожа вашей «матери» обретает болезненно-жёлтый цвет и покрывается язвами и нарывами. Племянница с заплетёнными в косичку волосами тянет к вам когтистую руку и так далее. Персонажи должны пройти проверку **самообладания** сложностью 4, увидев подобную картину.

**Кукловод:** Незнакомец может контролировать разум персонажей ведущего. Он способен заставить их вести себя по-другому, в том числе выполнять сложные действия. Незнакомец по своему желанию стирает или внедряет новые воспоминания, даже меняет личность человека. Этот эффект может быть постоянным, если Незнакомцу так захочется.

## ОВЕДАШИ

### Джимбо

*Эй! Эй, парень, да, я с тобой говорю. Не угостишь сигареткой? Что? Вся пачку? Спасибо. Большое спасибо. Очень щедро с твоей стороны.*

*Пойдём, пойдём погреешься. За углом, недалеко. У моего приятеля. Его зовут... а... Я не помню, но он мой приятель. У него всё круто.*

*Сигары, все дела. Benson. Он не любит болтать, но он реально крут.*

*Так откуда ты? Не говори. Ты иностранец, да? Из этих, которые ищут убежища. Ну, добро пожаловать, ага. Добро пожаловать в страну изобилия. Здесь нет предрассудков, да? Все — одна большая семья. Вот... интересно, в этом пакете завалась бутылочка? Ну, давай за встречу. Отлично.*

*Это Мэри, а это Ник-Ловкие-Пальцы, его так зовут, потому что он стащит всё, что не приколочено. Этот здоровяк — Баз, его мучают кошмары, он перестал пить таблетки, когда они закрыли центр и вышвырнули его на улицу. Социальная защита, чудная вещь, да? А это Уэли Дэйв, тот парень, который мочится в штаны, он говорит, что так теплее, да, Дэйв? Кто, он? Нет, не обращающий внимания на мелкого придурка, это Ублюдок Микки, он много болтает...*

### Мэри

*Мне холодно. Что я собиралась тебе сказать? Да. Никому не говори. У меня был ребёнок. Дочка. Она умерла. Она нашла мой метадон. Это случилось, когда мы жили в ка-ка-караване. Она всё выпила и у-у-умерла. Я так по ней скучаю. Я просто хочу снова её увидеть, ещё раз обнять. Она ушла. Смотри, голуби едят чипсы. Я не верю в Бога, а ты? Зачем верить во что-то, что мо-мо-могло так со мной поступить. Я хочу только ещё один шанс. Мне так жаль, Мелисса. Я бы всё отдала, чтобы снова тебя обнять. Всё. Хотя бы на секунду. Всё.*

### Ник-Ловкие-Пальцы

*Здорово, приятель. Извини, всё никак не запомню, как тебя зовут. Странно. Так на чём я остановился? А, да. Я провёл десять лет в тюрьме за то, чего не делал. Каждый день я понемногу умирал. Когда я вышел, когда снова увидел небо и деревья, они... Будто*



были не настоящими. Я всё ещё не чувствую, что всё взаправду. Я всё время злюсь. Меня бы здесь не было, если бы судья не решил, что мне надо в тюрьму, взглянув на меня всего раз. В тюрьму, куда попадают все «моего типа», понимаешь?

Он зевнул, прикинь? Перед тем как вынести вердикт, он зевнул, как будто показывал, что хочет побыстрее со всем разобраться. Следующие десять лет моей жизни были сущим адом. Думаешь, ты знаешь, что такое ад? Ни черта ты не знаешь. Хочу ли я справедливости? Ну, сейчас-то я преступник, правильно? Раньше не был. Но пока я был в тюрьме, освоил пару приёмов. Чудесная это вещь, британская система наказаний. А как подумаешь, что они говорят, сколько дети не получают должного образования... Слушай, приятель, нет справедливости. Ни для тебя, ни для меня. Всё это чушь. Просто чушь собачья, а за решётками сидят козлы отпущения, чтобы те, кто читает газеты, были довольны.

Я тебе кое-что скажу. Я сейчас серьёзно. Я тебе скажу, какой была бы справедливость. Если бы у меня в одной руке была пушка, а в другой — адрес того судьи, я бы показал, что такое справедливость. Только этого я и хочу. Только этим я живу. Вся остальная моя жизнь — дерьмо, честно. Мне нет смысла тебе врать. Жизнь — дерьмо. Я не думаю...

## Ублюдок Микки

Даже и не думай душить меня. Я тебя не боюсь, понял? Я хочу того, что моё по праву! Я выполнил свою часть уговора. Я прибил его, как ты и сказал. Всадил нож между рёбер. Что, ты думал, у меня кишка тонка? Я и не на такое способен, это были проще простого. Он никому на хрен не нужен был, этот Джимбо. Никто не будет скучать по старому говнюку. Быстро махнул рукой, и готово. Когда они выловят его из Темзы, он так сильно сгниёт, что никто не поймёт, что случилось. Я знаю места, куда никто не ходит. Видишь,

я сделал, как ты просил. Давай сюда. Боже, хватит бесить меня, давай сюда!

Ах. Так-то лучше. Не то, что ваш грязный мусор, этот что надо. Чистый, как моча девственницы. У тебя и фольга есть? Отлично. Эй, а мы неплохо сработались, ты и я. Можешь познакомить меня со своим барыгой? Порошок хорош, не стоит его разбазаривать... Ну, на меня-то можно, понимаешь, о чём я? Отличный порошок, честно. Нам стоит и дальше вместе работать...

### Уэлш Дэйв

Я так и думал, что могу тебя тут встретить. Мне нужны они. Да, опять. Ты не понимаешь ведь, каково это — потерять всё? Ты ведь всегда был отбросом, да? А я был наверху. Видишь серебристую башню? Кэнэри-Уорф. Я там работал, честно. Зарабатывал больше, чем ты можешь себе представить. Не ухмыляйся, мать твою. Ты не можешь представить, что я носил Версаче, да? А у меня весь шкаф был забит им. Мы устраивали вечеринки на паромках.

Сити, так они его называют. Им не надо говорить, что именно за Сити. Есть только один. Вавилон был как Сити, как этот гадюшник. Тот же Сити.

Если не можешь поспевать за всеми, заканчиваешь здесь. Слишком много кокаина. И Ванесса. Она убийца, я серьёзно. Бессердечная сука. Взяла меня на прицел. Нужен только один звонок, только один плохой день. Она смогла спастись. Её прикрывали. Здешние простофили наварились на этом. Биржевой маклер из Сити потерял состояние. Что, думаешь, мне после этого надо пойти на улицы и продавать «Big Issue»?

Слушай, мне жаль, что я так тебя назвал. Меня это бесит. Я так низко пал. Я не знаю, откуда они у тебя, но мне они нужны.

Мне нужны ключи. Мне нужно залезть в «Ягуар», приехать домой и зайти в квартиру. В последний раз всё было так здорово. Как будто ничего этого не было. Ни этого места, ни бухла, ни вони, как будто всё это мне приснилось.

Пожалуйста. Ты не понимаешь, как много это для меня значит. Пожалуйста, дай мне ключи. Я сделаю, что ты просишь. Конечно. Они не такие, как я. Здесь их место, здесь они и подохнут. Они просто отбросы, а меня здесь быть не должно.

Ты хочешь, чтобы я убил ещё кого-то, да? Господи... боже.

Хорошо. Дай мне отвёртку. Я скоро вернусь. Не уходи.

### БАЗ

пожалуйста пусть они прекратят пусть голоса умолкнут пусть они перестанут тащить на меня пусть снова станет тихо, пожалуйста, я хочу, чтобы снова было тихо и спокойно, никаких больше орущих психов, никакого шёпота в темноте, пожалуйста, пусть они уйдут, пусть снова будет тихо, пожалуйста, я так хочу уснуть, Господи, я так хочу спать, пожалуйста, я всё отдам, пусть только станет тихо, да, я принесу тебе головы, да, я принесу тебе головы всех, кого хочешь, да, всех и каждого я принесу.

### ВСЁ, ЧТО ОСТАНЕТСЯ

**Судмедэкспертиза:** если овваши сам убивает жертву, несчастный выглядит так, будто его загрызла акула, хотя и не похоже, чтобы тело побывало в воде. Что ещё более странно, детальное обследование трупа зачастую показывает, что причиной смерти стали не укусы, а передозировка высококачественным и очень чистым наркотиком. Однако патологоанатомы редко сталкиваются с необходимостью исследовать трупы убитых акулами бродяг-наркоманов. Овваши нечасто делают грязную работу сами. Для этого они используют других людей, которыми манипулируют посредством обмана, шантажа и соблазна. Так что на телах жертв чаще всего обнаруживают следы жестокого и хладнокровного убийства: ножевые ранения, раздроблённый череп, синяки от удушения и т. д.

**Сборулик:** марионетки овваши стремятся выполнить своё поручение как можно быстрее, чтобы получить



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

от него желаемое. Они редко заботятся о том, чтобы спрятать тело и должным образом замести следы. Их жертвы чаще всего обнаруживаются на свалках, в мусорных баках, каналах, телефонных будках или оказываются похороненными в наспах вырытой могиле.

Если же сыщикам предстоит искать следы действий самого овваши, то улики найдётся удручающе мало. Очевидно, что жертвы были отравлены: кто алкоголем, кто — героином, но при этом поблизости нет ничего, что указывало бы на это. Крышка от бутылки или обрывок фольги — максимум, что они смогут найти. Причина в том, что любые дары овваши исчезают через сутки или даже раньше, если демон того захочет.

Нередко это приводит к тому, что сыщики идут по ложному следу. Отпечатки на разбитой бутылке, найденной рядом с остывающим трупом, не принадлежит убитому, кровь в обнаруженном шприце не соответствует по группе крови жертвы и т.д. Создаётся впечатление, что кто-то не сильно озабочился «уборкой» места преступления в надежде, что улики сами по себе исчезнут, и именно так всё и было.

К счастью, орудия убийства не всегда попадают в руки людей от овваши. Чаще всего они являются ключевыми уликами в подобном расследовании. Субъект А убит субъектом Б ржавой отвёрткой; субъект В обезглавил субъекта Б лопатой, субъект Д проломил голову субъекту В, а субъект Е разбитой бутылкой вскрыл вены субъекту Д; и так далее.

## Характеристики

Овваши — это человекоподобное демоническое существо, которое паразитирует на тех, кто был отвергнут обществом. Его жертвами становятся бродяги, наркоманы, изгои и прочие отбросы общества. Он завоёвывает их доверие, а затем развращает их, манипулирует ими, толкая на всё более страшные преступления. Обычно ему несложно добиться желаемого: они в отчаянии, у них ничего нет, а овваши всегда знает, чем соблазнить свою жертву.

Овваши выглядит как самый обычный и безобидный бродяга: женщина или мужчина неопределённого возраста, замотанный в лохмотья и нагруженный ворохом грязных пакетов, в которых находятся все его пожитки. Однако есть у него одна характерная черта: он курит трубку (см. «трубка из кости» ниже). Монстр ищет новых жертв в местах, где они собираются чаще всего: в заброшенных домах, под мостами, в благотворительных столовых.

Прибыв на место, где собираются бездомные, монстр быстро находит новых друзей — ведь в его пакетах всегда найдётся дешёвая выпивка и сигареты. После того как он завоёвывает их доверие, овваши вытягивает из своих будущих жертв истории их боли и падения. Скрепляя новый союз, он легко делится с ними тем, чего они страстно желают. Чаще всего это еда, деньги или наркотики, но демон также способен материализовать и куда более сложные вещи. Это может быть давно потерянная памятная вещь или даже копия фотографии чьей-то возлюбленной. Самое главное — жертве эта вещь действительно нужна так сильно, что она может убить, чтобы получить желаемое. Со временем ей действительно придётся убить.

Овваши манипулируют этими нуждами, поначалу удовлетворяя их, из-за чего жертва становится одержимой. Ему нравится разрушать хрупкий мирок этих слабых людей изнутри, дразня и мучая жертву, обещая ей деньги или что-то более личное. С точки зрения овваши, любой человек стоит того, чтобы его развратить, и любой из нас может опуститься ещё ниже. Монстр всегда найдёт душу, которую можно уничтожить, даже если это означает, что ему придётся обратить свой взор на тех, кто уже достиг самого дна этой жизни.

Первый подарок всегда бесплатный, но за каждый следующий овваши просит оказать ему какую-либо услугу. Так, он сплетает паутину интриг, манипулируя членами сообщества, в котором оказался. Постепенно демон настраивает их друг против друга и заставляет их совершать отвратительные и унижительные поступки. Он начи-



нает с небольших пакостей, а потом требует всё больше. Через несколько недель его пребывания с бездомными его «подопечные» готовы перегрызть друг другу глотки. Первое убийство — всегда большая радость для овваши. Ему особенно нравятся, когда его жертвы сначала убивают старых и слабых бездомных, так как последние ему почти не нужны. Самый простой способ — поджечь их, пока они спят, как будто они курили, завернувшись в свои грязные спальные мешки, и случайно подожгли сами себя. Такое иногда случается, как понять, что на этот раз дело обстояло иначе?

Конечно, первая смерть — только начало. После этого овваши потребует всё больше и больше жертв. Теперь людьми движет не только жажда новых подарков, но и страх перед демоном. Овваши располагает всей информацией о совершённых убийствах и использует это, чтобы держать своих жертв на крючке. Выхода нет, остаётся только падать всё ниже и ниже: толкнуть этого под автобус, перерезать тому горло, подсыпать тартему мышьяк в дешёвый виски...

Так продолжается, пока не останется только один выживший. С ним овваши расправляется лично. Как правило, он устраивает всё так, что жертва буквально захлёбывается тем, что так страстно желает: отравление алкоголем, передозировка наркотиками и т.д. Когда монстр поглощает и эту последнюю жизнь, он просто собирает свои пожитки и отправится искать новую компанию, чтобы разрушить её изнутри.

**Параметры:** атлетика 12, вождение 3, кража 8, здоровье 20, первая помощь 8, предусмотрительность (особое), драка 15, стрельба 8, ободрение 8.

**Защита:** 4.

**Модификатор бдительности:** +1.

**Модификатор скрытности:** +1.

**Оружие:** укус (+0).

**Личина безбидности:** овваши выглядит как обычный бездомный, за исключением того, что у него несколько рядов острых как у акулы треугольных зубов. Тем не менее, он может психически воздействовать на окружающих его людей,

чтобы они не замечали столь очевидное свидетельство его нечеловеческой природы. Только те персонажи, которые оговаривают, что они вглядываются в лицо овваши, могут заметить его острые зубы. Если с точки зрения сюжета это необходимая улика, любой персонаж со способностью **естествознание** получает её автоматически. В противном случае, персонаж должен потратить два пункта из запаса этой способности, чтобы узреть ужасную правду. Любой персонаж, увидевший острые зубы монстра, должен пройти проверку **самообладания** как при встрече со сверхъестественным существом.

**Похищение силы:** когда кто-то из жертв овваши умирает в результате его махинаций, монстр получает её душу. Он забирает небольшой кусочек тела умершего, например, ноготь или прядь волос и набивает им свою трубку, которая вырезана из кости одной из предыдущих жертв. После выкуривания трубки овваши получает дополнительные 12 пунктов, которые он может потратить на увеличение запасов общих способностей. Овваши вправе их использовать, пока они не закончатся, или пока не будет уничтожена трубка. Демон необычайно привязан к этой вещице и согласится на переговоры, если её украдут.

Если овваши поглотил душу умершего подобным способом, от неё не остаётся никаких психических или энергетических следов. Ни призраков, ни беспокойных духов, ни эмоциональных колебаний. Иначе говоря, персонажи-**мистики** не смогут уловить ни единого следа.

**Выведывание секретов:** овваши вызывает доверие у своих жертв, и те открывают ему свои самые тёмные и самые глубокие тайны. В большинстве случаев демон прибегает к обычной психологии. Если жертва не хочет рассказывать о своих скелетах в шкафу, он может использовать сверхъестественные силы, чтобы «расколоть» её, поэтому игрок вынужден пройти проверку **ободрения** сложностью 4 (или проверку **самообладания** сложностью 6, если у него нет способности **ободрение**), чтобы сохранить при



себе свои секреты. Каждое применение этой способности стоит овваши 1 пункта из его запаса **ободрения**. В отличие от обычного применения ободрения в данном случае монстр может принудить своего собеседника открыть его самые постыдные и сокровенные тайны.

**Необъяснимая предусмотрительность:** овваши может достать из груды пакетов любой предмет, который нужен его потенциальной жертве. Еда, сигареты, алкоголь и наркотики, добытые подобным образом, оказывают то же действие, что и настоящие.

Размер «подарка» овваши ограничен размерами его пакетов, он должен правдоподобно помещаться там и не вызывать подозрений. Все подобные предметы существуют только сутки. Монстр по своему желанию может заставить их исчезнуть и раньше.

Если овваши хочет ускорить ход манипуляции над жертвой, он применяет способность выведывание секретов, чтобы

понять, в чём именно человек отчаянно нуждается. Когда персонажу обещают то, что он всем сердцем хочет, он должен сделать что угодно, чтобы задобрить овваши и получить желаемое, в противном случае он потеряет столько же пунктов **самообладания**, как если бы он проигнорировал **фактор риска**. По мере того, как бездомный постепенно сходит с ума, требования овваши начинают казаться ему всё более разумными и оправданными.

**Плоть от плоти:** овваши может быть убит кинжалом, изготовленным из заточенной бедренной или плечевой кости бездомного, который умер на улице в нищете. Успешная атака с использованием этого оружия уменьшает запас **здоровья** овваши до 4. Если его запас **здоровья** уже равен или меньше 4, овваши мгновенно погибает.



PRIVATE  
PROPERTY  
NO  
TRESPASSING

## РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЕВ

По сравнению с большинством других игр по СЫЩИКУ, «Страх как он есть» уделяет куда меньше внимания чистому детективному расследованию. Как правило, герои игры оказываются втянуты в зловещую и опасную историю, связанную с одним из порождений Внешней тьмы. Чтобы выжить и положить конец происходящему (хотя бы на время), они должны распутать некую загадку и предпринять определённые действия, используя информацию, которую им удастся найти. Но, так или иначе, по сравнению с «Эзотерристами» или «Ктулху» таинственная подоплёка истории куда проще, а основной акцент делается на создании тревожной и гнетущей атмосферы.

## СТРАХ — ДЕЛО ЛИЧНОЕ

Герои игры сталкиваются не просто с абстрактными кошмарами. Это должно быть что-то более глубокое и персонифицированное. Планируя сценарий приключения, старайтесь создавать сцены, отталкиваясь от **факторов риска** персонажей, их страхов и внутренних демонов.

Чтобы это сработало, дайте игрокам время и возможность освоиться в повседневной жизни их персонажей. Опишите (а лучше — сыграйте) несколько сцен, в которых герои сталкиваются с вполне бытовыми драмами и взаимодействуют со своими **факторами самообладания**. Покажите им, что у них и в обычной жизни хватает проблем. Идеально, если именно благодаря своим «бытовым» конфликтам и стремлениям они окажутся втянуты в противостояние с Внешней тьмой.

Использование сцен и мотивов повседневной жизни героев позволит создать нужный контраст и усилить напряжение. Удивите, шокируйте их, описав обычный рутинный эпизод в новом кошмарном ключе. Или используйте резкие, мгновенные переходы от мыльной оперы к леденящему крови ужасу. Бытовые сцены часто вызывают веселье и шутки — и это тоже замечательно. Это даёт игрокам ложное чувство безопасности, а вам — возможность ярче показать зловещую сторону реальности. В сценарии, приведённом в конце этой книги, описано несколько советов, которые могут помочь вам в этом.

## СТРУКТУРА СЮЖЕТА

Расследование в самом прямолинейном его варианте можно рассматривать как серию сцен, выставленных в определённой последовательности. При этом вариантов перехода от одной сцены к другой может быть несколько. Кроме того, вы вправе импровизировать, изменяя их порядок, и даже создавать новые, подстраиваясь под действия героев. Сценарии подобного рода проще создавать и проводить, но сложно скрыть, что сцены были проработаны заранее.

Другой подход к проработке сценария — свободная структура. В ней куда меньше прописанных эпизодов, но есть цепочка улик, которые должны получить персонажи, чтобы достичь успеха. В ваших записях они могут фигурировать, как детальные и подробные описания, либо же в качестве краткого перечня событий, которые должны произойти. Простой пример подобной структуры вы можете увидеть во вступлении к приключению «Океан посреди леса», включённому в эту книгу.

В эту простую структуру в произвольном порядке могут быть включены дополнительные сцены:

- чудовища (или противники из числа людей) подвергают опасности жизнь или рассудок героев или кого-то из тех, кто им дорог и оказался как-то вовлечён в расследование;
- кто-то из персонажей игроков действует, пытаясь достичь своих личных целей;
- ретроспективный эпизод (см. стр. 74), который позволяет лучше разобраться в происхождении или понять мотивы персонажей.

Подобные заготовленные сцены позволяют сделать структуру максимально свободной и адаптируемой под действия игроков. К тому же, как правило, достаточно лишь нескольких тезисных заметок, обрисовывающих приключение, если вы, конечно, не планируете, что созданным вами сценарием будет пользоваться кто-то ещё (как в случае с «Океаном посреди леса»).

## ПЛАВАЮЩИЕ КЛЮЧЕВЫЕ УЛИКИ

Удобнее всего составлять сценарий таким образом, чтобы в нём присутствовали две или три «плавающие» ключевые улики, не привязанные к какому-либо определённому месту. Если обычная ключевая улика связана с какой-то конкретной сценой, то «плавающая» может быть найдена в одной из нескольких. Ведущий решает по ходу игры, в каком именно эпизоде персонажи игроков получают нужную информацию.

Плавающие ключевые улики позволяют ведущему контролировать темп повествования и дают сыщикам возможность испытать всё, что предлагает им игра на данном этапе. Например, вы можете устроить героям встречи со всеми подозреваемыми в убийстве их друга до того, как поворот сюжета запрет их всех вместе на ночь в старом заброшенном доме. Чтобы достичь этого, достаточно просто придержать на время ключевую улику, указывающую на дом. Такой подход позволит игрокам насладиться историей во всей её полноте.

С другой стороны, плавающие улики позволяют вам, подобно безжалостному редактору, вырезать лишние сцены, чтобы ускорить темп развития событий. Допустим, что плавающая ключевая улика может появиться в любой из пяти разных сцен. Вы решили, что эта часть приключения должна занять около часа. Если игроки переходят от сцены к сцене каждые десять минут, ключевая улика появится в самой последней. Если они мешкают и тратят по двадцать минут на сцену, они найдут ключевую улику сразу же после третьей.

Ещё один повод для появления плавающей улики — перемена настроения игроков. Если им всё ещё доставляет очевидное удовольствие этот этап приключения, если их занимает происходящее, переход к новому этапу может быть отложен до самой последней сцены. Если игроки начинают скучать или уставать, улику стоит преподнести пораньше.

Пример использования плавающих ключевых улик вы найдёте в приключении, описанном в конце этой книги.



## ИГРА

Описанные в этом разделе техники помогут вам сделать историю более личной и драматической для каждого игрока. При разработке сценария держите в голове истории их персонажей, вдохновляйтесь ими, но самое главное — сохраняйте в сценарии достаточно свободы, чтобы суметь вовремя отреагировать на интересное решение или выбор игрока.

## СЦЕНЫ РАСКРЫТИЯ ПЕРСОНАЖА

Сцены раскрытия персонажа — это драматические эпизоды, которые помогают сделать образ героя более ярким и детальным.

Создавая такие сцены, вы помещаете в центр внимания одного или нескольких персонажей и переходите сразу к конфликту, к драме, к сути происходящего. Оставьте за кадром всю подготовку и сведите объяснение происходящего к минимуму. Если в играх уместны техники монтажа, принятые в сериалах, то сцены раскрытия персонажа — самый подходящий повод для их использования.

*К примеру, вы подготовили небольшой эпизод для Майкла, персонажа Ральфа: «Итак, Майкл, ты только что зашёл в комнату Тельмы. Ты порядком устал, а на твоей спортивной куртке до сих пор виднеются пятна зелёной слизи от той странной штуки, которую вы недавно нашли. Когда тыходишь, мимо тебя в воздухе проносится пустая бутылка из-под виски и с грохотом разбивается о дверь ванной. У Тельмы неплохой бросок. С той стороны двери раздаётся хриплый пропитый голос — ты понимаешь, что у Тельмы в гостях мужчина. Хотя она, возможно, этому не слишком рада».*

Если игрок выглядит озадаченным, можете пояснить ему, что здесь происходит и зачем нужна эта сцена.

Сцены раскрытия персонажа могут включать в себя его **факторы самообладания, факторы риска**, персональные цели, симпатии и т.д. С помощью таких эпизодов вы превращаете детали образа героя в часть игровой реальности, с которой игрокам придётся считаться.

Вы можете оживить эти сцены, привлекая других игроков, не участвующих в действии, и предлагая им сыграть роли второстепенных персонажей на время этого эпизода. Дайте им краткое описание персонажей и их целей.

*Вы заметили, что Линн заскучала, когда началась вся эта мыльная опера. Так что вы даёте ей роль Тельмы и объясняете: «Слушай, ты считаешь Майкла славным парнем. Он дорог тебе, и ты любишь его как сына, которого у тебя никогда не было. Но он всегда стоит между тобой и твоими развлечениями. Сейчас ты больше всего хочешь избавиться от него настолько быстро, насколько это возможно, но желательно, не ранив его чувства».*

Как только сцена раскрытия персонажа исчерпает себя и вы продемонстрируете один из аспектов образа выбранного героя, сверните её так же, как и начали. Парой слов опишите, чем всё закончилось, и двигайтесь к следующему эпизоду. Желательно, чтобы он был частью основного сюжета и рассказывал о самом расследовании, в которое вовлечена вся группа героев. Сцены раскрытия персонажа должны быть приятным и драматическим дополнением для игры, а не её заменой.

## РЕТРОСПЕКТИВНЫЕ ЭПИЗОДЫ

Флешбэки или ретроспективные эпизоды — это особые сцены раскрытия персонажа, которые относятся к его истории и воспоминаниям. Создавая ретроспективу, вы как ведущий стремитесь удивить игроков и раскрыть новые подробности прошлого героев. И опять же, назначение таких эпизодов — превратить ключевые эпизоды жизни героя из простого описания в нечто значимое



и ошутимое. Разумеется, при этом вам придётся позаботиться о том, чтобы события, разыгрываемые во время флэшбека, не могли повлиять на то, что уже произошло или происходит в настоящем. Если подобные парадоксы возникают, считайте, что не всё в этих воспоминаниях правда, и отчасти они являются самообманом персонажа.

Во время флэшбэков старайтесь по минимуму использовать игромеханику, а лучше не используйте её вовсе. Она понадобится вам только в том случае, если результат действий в прошлом не ясен, исходя из текущего положения вещей. В противном случае, вместо бросков кубиков просто разыграйте сцену, исходя из знания о том, как она должна закончиться. Это особенно важно, если вы даёте другим игрокам роли второстепенных персонажей во время ретроспективного эпизода.

*Вы разыгрываете сцену из прошлого Шакиры, которая вспоминает ужасную стычку с её жестоким отцом, когда она была ребёнком. Роль отца Шакиры вы передаёте Эрику, и он с головой погружается в амплуа мерзавца. Он детально описывает кухонную потасовку, в которой бросается на мать Шакиры со столовым ножом наперевес. Это яркая сцена, но вы не можете превратить её в классическое состязание с использованием общих способностей между отцом и матерью персонажа, поскольку мать Шакиры является её фактором самообладания, и она точно жива в настоящем времени. Поэтому вы вмешиваетесь в действие и говорите: «Разумеется, в ту тёмную ночь Бруно не убил Розу, но...» и позволяете игрокам продолжить, будучи уверенным, что история не войдёт во временной парадокс.*

Прекрасным примером удачного использования ретроспективных эпизодов является сериал «Остаться в живых». Может, к жанру ужасов он и не относится, но флэшбэки использует просто мастерски.

## Ретроспективные эпизоды и стиль игры

Уместность и польза ретроспективы в вашей игре зависит от того, какое направления жанра ужасов вы выбрали в качестве основы. Флэшбэки — это мощный инструмент, с помощью которого можно раскрыть образы персонажей и связать происходящее с прошлым каждого из них. Однако если вы играете в кинематографические «телесно-ориентированными» ужасы с персонажами-подростками, все эти тонкости могут оказаться для вас ненужными и даже вредными. Слишком глупо проработанные персонажи выбиваются из этого жанра.

Каждого из главных героев нам показывают дважды: сначала то, как он выглядит для остальных выживших, а затем то, кем персонаж был на самом деле — до того, как оказался на острове. Смотрите, учитесь, заимствуйте.

К примеру, вы можете создать в своём приключении две сюжетные линии: первая развивается в настоящем времени, вторая раскрывается посредством связанных между собой ретроспективных эпизодов. Каждый из них заканчивается новым вопросом, на который у персонажей ещё нет ответа. Таким образом, вы создаёте и поддерживаете напряжение сразу на двух уровнях: игроки с тревогой ожидают, что произойдёт дальше с их персонажами, но вместе с тем в их прошлом тоже остаётся немало загадок.

Как игроку ретроспективные эпизоды могут помочь вам лучше раскрыть прошлое персонажа. Какую бы интересную и детальную предысторию вы ни придумали для него, большая её часть останется в вашей голове (и, быть может, в записях ведущего). Пересказывать её остальным игрокам слишком долго, да и не так интересно. Другое дело, если вы покажете несколько ключевых моментов, используя ретроспективу. Действия и выборы героя расскажут другим игрокам о нём гораздо больше, чем просто словесное описание.

## Несколько советов

Следующие несколько советов для ведущих позволяют во всей полноте использовать сцены раскрытия персонажа и ретроспективные эпизоды:

- Никогда не забывайте, кто именно находится в центре внимания и ради кого создавалась эта сцена. Некоторые игроки, получив роли второстепенных персонажей, могут попытаться вырваться на первый план и перетянуть одеяло повествования на себя. Если это происходит, пресеките подобные попытки и напомним, чей это эпизод и зачем он нужен.
- По-настоящему интересные сцены всегда строятся вокруг конфликта. Если кто-то из игроков пытается сбросить накал страстей, свести ситуацию в мирное русло, постарайтесь этого избежать. Добавьте в сцену новый элемент, который усилит напряжение.
- Ведите записи. Некоторые из второстепенных героев, которые будут появляться в сценах раскрытия персонажей, могут оказаться весьма интересными или иметь большое значение для героя. Вы, вероятно, захотите вернуть их в историю — в качестве яркой детали или даже центрального элемента. Будет очень неловко, если вы забудете их имена и описания, когда настанет их время.



## ПЕРЕБИВКА

Одна из самых больших ошибок, которую совершают персонажи в фильмах ужасов, это решение разделить перед лицом очевидной опасности. Как ведущий вы должны всячески поощрять подобные поступки в своей игре.

Такие ситуации ставят ведущего перед необходимостью разыграть сцены, в которых участвует только часть команды персонажей. В этом может помочь техника из арсенала сценаристов под названием «перебивка».

Её суть состоит в том, что вы детально разыгрываете действие одной части команды, пока остальная наблюдает за происходящим и ждёт своей очереди. Каждые несколько минут вы переключаетесь между персонажами, предоставляя им поровну «экранного времени». В большинстве приключенческих игр игроки не слишком любят этот приём и с нетерпением ждут момента, когда очередь дойдёт до их персонажей. Однако в правиль-

но подготовленной ледящей кровью игре в жанре ужасов они будут молиться на эти несколько минут передышки, когда фокус камеры переходит на их товарищей.

О том, как использовать перебивку в ролевых играх, написано немало текстов — в том числе и автором этой книги. Здесь же мы приведём лишь несколько важных правил:

- Позвольте игрокам, персонажи которых не участвуют в сцене, наблюдать за происходящим. Разумеется, впоследствии потребуйте, чтобы они разделяли знания игроков и знания персонажей, если им станет известно, что-то, что доставит героям неприятности. Иногда ожидание чего-то зловещего, что должно вот-вот произойти, действует куда сильнее, чем удивление. Это и есть саспенс, и это то, чему можно поучиться у фильмов Альфреда Хичкока, которые не теряют актуальности спустя десятилетия с момента их выхода на экраны. Впрочем, этот вовсе не означает, что классические приёмы, приводящие к удивлению, шоку от неожиданности чем-то плохи.
- Старайтесь, чтобы эпизоды были короткими и быстрыми. Используйте сериальные техники и наблюдайте за тем, когда именно стоит переключить повествование с одной сюжетной линии на другую. Старайтесь выбирать моменты, когда вот-вот должно произойти что-то неожиданное — или, наоборот, когда игрокам требуется короткая передышка, чтобы принять решение.
- Следите за тем, чтобы происходящее в кадре было интересно для всех участников. Это может оказаться непростой задачей, поскольку встречаются осторожные игроки, которые сделают всё возможное, чтобы с их персонажами не происходило ничего интересного вовсе.

## ПОДДЕРЖАНИЕ АТМОСФЕРЫ

Главная задача ведущего — поддержание в играх чувства тревоги. Этим «Страх как он есть» и отличается от игр, более ориентированных на авантюрные приключения. Редкие минуты покоя

или комические сцены только помогают создать нужный контраст с теми кошмарами, которые ждут персонажей впереди. Но если вы видите, что игроки слишком расслабились и начали скучать, нужно использовать любые средства для того, чтобы поддержать достаточный градус жути. Изуродованное тело, вываливающееся из шкафа; неожиданный сеанс телепатии, полный кошмарных видений; внезапное нападение маньяка с бензопилой — на чём бы вы ни остановили свой выбор, помните, что жанр ужасов никогда не славился деликатными и точно выверенными сюжетными ходами.

Не бойтесь, фигурально выражаясь, взять игрока за шиворот и хорошенько его встряхнуть, когда это нужно. И неважно, насколько грубые методы вы при этом используете: если эта встряска укладывается в сюжетную линию, — отлично, если нет, — не страшно. В конечном итоге, цель оправдывает средства.

## НЕДОВЕРИЕ ПОЛИЦИИ И ПРОЧИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Тот факт, что любые стражи порядка (полиция, пресса или даже родители персонажей) решительно отказываются верить героям, уже давно стал классическим приёмом жанра ужасов. «Страх как он есть» — не исключение. Как правило, его персонажами являются молодые люди, которым помимо опасностей Внешней тьмы приходится сталкиваться со слепотой и упрямством старшего поколения.

Для использования этого приёма есть веские причины. Именно изоляция героев — географическая (одинокая хижина посреди леса) или социальная (никто во всём городе вам не поверит!) — позволяет создать необходимую для жанра ужасов атмосферу страха и тревоги. Согласитесь, не так-то просто держать игроков в напряжении, если в любой момент герою на помощь смогут прийти верные друзья и отряд полиции со спецназом.

Нет, власти не совсем бесполезны: в конце концов они могут признать правоту героев, совершить пару арестов, но уже после того, как герои пройдут

через ад и чудом выживут. Это происходит только в самом конце истории, если вообще происходит.

Ведущему стоит всеми силами придерживаться этого негласного правила. Лишить персонажей внешней поддержки не так уж сложно. Сотовые по непонятной причине не работают, телефонные провода перерезаны, машины сломаны, мосты обрушены и т.д. Полицейские либо относятся с вежливым недоверием к безумным рассказам персонажей, либо же и вовсе угрожают запереть на ночь в камере, чтобы они не тратили драгоценное время служителей закона.

Все эти ограничения служат мотивацией для сыщиков довести расследование до конца. Каждый из них должен понимать, что помощи ждать не от кого.

- Если они не найдут надёжных доказательств тому, что волна «несчастных случаев», прокатившаяся по их сонному городку, имеет тёмную и зловещую подоплёку, полиция и пальцем не пошевелит.
- Если они не раскроют оккультный заговор вокруг серии недавних убийств, следующей жертвой станет один из них.
- Если они не выяснят, что на самом деле случилось с Чарли, никто другой не найдёт ответа.
- До ближайшего полицейского участка не одна миля, телефон не работает, а несчастная жертва, может быть, уже мертва.

Иногда ведущему тяжело удержать игроков от идеи пойти в полицию. В некоторых случаях **факторы риска** персонажей и их предыстории могут в этом помочь. Определённые персонажи предпочитают держаться от властей как можно дальше. Если же этого недостаточно, вот классические оправдания, которые вам помогут:

- Полиция никогда нам не поверит. Кто, будучи в своём уме, побежит в полицейский участок рассказывать о трупах с содранной кожей, которые расхаживают по городу?
- Полиция решит, что мы виновны. Пришлось ли героям кого-то убить? Похожи ли они на тех, кого можно обвинить в произошедшем?

- Полиция замешана во всём этом. Это худший вариант из всех, если местной власти вовлечены в заговор. Насколько вы вообще можете доверять «служителям закона»?

## СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Есть несколько важных советов, которые могут облегчить жизнь вам и вашим персонажам в мире Неизбывного ужаса. Эти рекомендации не делают их существование слишком простым, но точно помогут героям прожить чуть дольше, а если повезёт — даже остаться в своём уме...

### ВЕРЬТЕ В СВОЮ ПОБЕДУ

Да, эта игра полна кошмаров: вашего героя могут зверски убить, изуродовать или свести с ума. Однако уйти в глухую оборону и отстраниться от происходящего — это лучший способ закончить приключение, не начав его. Не позволяйте страху мешать принимать решения. Проговорите все очевидные действия, выберите наиболее привлекательный вариант и вперёд! Опасаетесь, что это может закончиться плохо? Конечно, может! Так и задумано, это же игра в жанре ужасов! Что-то ужасное произойдёт вне зависимости от того, какой дорогой вы решите идти. Даже самый смелый и отчаянный план не гарантирует, что ваш герой выживет. Но пока вы не примете решение и не начнёте действовать, ничего интересного не произойдёт вовсе, и истории не случится. Так что наберитесь отваги и проявите немного инициативы. Решите, с чем вы по-настоящему готовы столкнуться, и дерзайте. Что будет дальше? Кто знает?

Помните, как и в любой другой игре, ведущий заботится о том, чтобы у каждого осмысленного плана действий были шансы на успех. Разумеется, препятствия на вашем пути тоже помещает он, однако это необходимо для создания атмосферы и накала страстей. Поэтому примите, наконец, решение, крепче стисните зубы и отправляйтесь исследовать вон тот тёмный подвал, зная, что лучшего выбора у вас всё равно нет.

В этом мрачном мире безопасность — лишь иллюзия. Отсидеться дома не получится.

## ДЕЙСТВУЙТЕ

В игре «Страх как он есть» персонажи сталкиваются с кошмарами с изнанки нашей реальности. С точки зрения реализма, самое естественное поведение для большинства людей в такой ситуации — оцепенение или желание спрятаться. Однако в нашей игре оставим эту реакцию для персонажей второго плана. Поверьте, проявления потустороннего ужаса станут тяжёлым испытанием для героя и без дополнительных усилий по нагнетанию атмосферы с вашей стороны. Поэтому не стоит изображать то самое отрицание и отторжение происходящего — это надоедает уже после пары повторений фразы: «Так не бывает»... Вместо этого при создании персонажа подумайте о том, как правдоподобно обосновать его активность и предприимчивость даже под давлением сводящего с ума кошмара.

В подобных ситуациях участники нередко делают одну и ту же ошибку: концентрируются на реалистичном поведении. Но лучшим решением будет попробовать сделать ходы героев интересными и разнообразными, а обоснования подбирать уже потом. Так гораздо проще заставить персонажей двигаться и что-то делать.

## ЕСЛИ ЗАСТРЯЛИ, ИЩИТЕ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ

Если вы на самом деле застряли (а не пренебрегаете вполне разумными вариантами действий), не стойте на месте, бесконечно перебирая уже известные факты. Если найденные зацепки не дают однозначных ответов, значит, их недостаточно. Оказавшись в такой ситуации, сконцентрируйтесь на сборе дополнительных сведений. Что вы должны знать для того, чтобы разработать план действий? Как получить эту информацию? Как только вы найдёте ответы на эти вопросы, начинайте действовать.

## ГОВОРИТЕ С ЛЮДЬМИ

Многие игроки опасаются использовать межличностные способности персонажей и предпочитают собирать вещественные доказательства или взламывать компьютеры подозреваемых. Это огромная ошибка. Люди: очевидцы, эксперты и информаторы — могут быть самым надёжным способом узнать, что произошло на самом деле. Получив достаточно сведений, вы сумеете выбрать тот лучший путь из худших, который позволит вашему сыщику дожить до зловещего финала расследования.

## ПРОДОЛЖАЙТЕ ДВИГАТЬСЯ

Не ждите от каждой сцены больше одной важной улики, но, получив её, не торопитесь сразу перейти к следующему эпизоду. Слишком часто игроки вновь и вновь возвращаются к уже пройденным этапам в поисках пропущенных крупниц информации, однако это лишь ещё одна ошибка. Если улика указывает вам направление движения — следуйте этому указанию. Скорее всего, там вы найдёте новую информацию, которая позволит продолжить расследование. Но вы никуда не придёте, если будете ходить по кругу.

## ПРОЯВЛЯЙТЕ ИНИЦИАТИВУ

Обычный человек вряд ли захочет связываться с расследованием, которым должен заниматься профессионал. Однако, когда дело касается мистических тайн, специалистов попросту нет. Возможно, ваш персонаж неважно смотрится в образе героя, но где взять кого-то получше? Ему так или иначе придётся взять на себя роль детектива, каким бы странным это занятие ему ни казалось.

Не забывайте и о своих межличностных способностях. Именно они помогут вам попасть в места, куда обычным людям путь закрыт. В случае необходимости, просто придумайте для себя убедительное прикрытие или какую-нибудь душещипательную историю. Смысл в том, что игра в примерного гражданина вас не спасёт. Вам придётся зайти на вражескую территорию, чтобы приоткрыть завесу тайны.

Поэтому минутная нерешительность и растерянность, которую испытывает персонаж, — это понятно и реалистично, но не стоит затягивать эту паузу. Это попросту скучно и ни к чему вас не приведёт. Пусть герой примет новую непривычную для него роль и начнёт действовать в соответствии с ней.

## ИСПОЛЬЗУЙТЕ ФАКТОР РИСКА

Если во время игры вы обнаружите, что пытаетесь использовать **фактор риска** своего персонажа как причину для бездействия или способ избежать опасности, остановитесь. Подумайте ещё раз и вспомните, зачем вообще нужен **фактор риска**. Это механизм, который помогает вам продвигаться вперёд по сюжету. Иногда для этого необходимы глупые и самоубийственные поступки, и **фактор риска** нужен именно для того, чтобы оправдать их.

Если вы скептик, это не значит, что вы со скепсисом воспринимаете любой план, который предлагают товарищи. Это значит, что вы сомневаетесь в существовании сверхъестественного и захотите потыкать палкой ту склизкую шевелящуюся штуку, которую мы нашли, просто чтобы доказать, что это резиновая бутафория. Одним словом, используйте свой **фактор риска** как мотивацию для действий вашего персонажа, а не для его бездействия.

## РАСКРОЙТЕ ОБРАЗ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

Сцены раскрытия персонажа и эпизоды из его прошлого — непростая вещь. Некоторые игроки легко с ними справляются, для других же они становятся настоящим испытанием. Если вы относитесь к последней категории, просто вспомните, зачем нужны такие эпизоды. Их цель — сделать персонажа более рельефным, а его устремления и внутренние конфликты — более драматическими. Не бойтесь что-то потерять в таких сценах. Пока вы описываете что-то интересное, вы остаётесь в выигрыше.

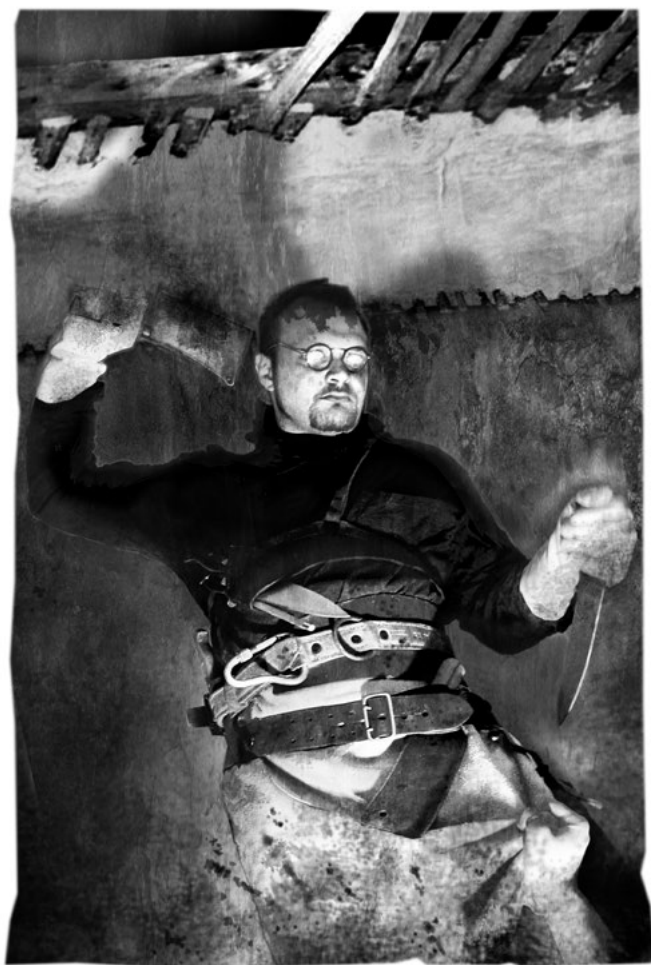
Возможно, вам придется не по душе те сцены, которые создаёт для вас ведущий. К примеру, вы совсем иначе представляли своего героя и не думаете, что он оказался бы в описанной ситуации. Если так случилось, поймите, что завязав спор с ведущим прямо посреди игры, вы вряд ли чего-то добьётесь. Ещё хуже, если вы откажетесь от действий вовсе. Вашего персонажа это интереснее не сделает. Вместо этого постарайтесь повернуть созданную сцену в новое русло, описать её со своей точки зрения на героя. Не избегайте конфликта, но измените его условия в соответствии со своими целями.

Помните, что сцены раскрытия персонажа — не соревнование с ведущим, тут нет победителей и проигравших. И если уж вы хотите думать об этом подобным образом, то возьмите на вооружение следующий принцип: вы выигрываете, когда рассказываете что-то новое и необычное о своём персонаже, и проигрываете, если не раскрываете вообще ничего.

Дело в том, что чем более проработанным и достоверным является персонаж, тем выше его шансы на выживание. Когда ведущий сталкивается с необходимостью убить одного из персонажей игроков, он (осознанно или нет) легче расстанется с картонным и шаблонным героем, чем с объёмным и живым. Если ваше альтер-эго — очередной скрытный и загадочный задира, ведущий без особых сожалений позволит ему умереть, поскольку знает: вы быстро придумаете персонажа ему на замену. И он будет всё тем же скрытным и загадочным задирой, но с другим именем. По-настоящему уникального, глубокого и интересного персонажа заменить будет куда сложнее.

Среди фанатов жанра даже бытует специальный термин — «сюжетный иммунитет». Он используется для объяснения того, почему ключевые герои выживают в ситуациях, которые были бы смертельными для любого менее значимого персонажа. Считайте, что ретроспективные эпизоды и сцены раскрытия персонажа — ваш инструмент для создания «сюжетного иммунитета».





СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## Завязка

В этом приключении все персонажи — ролевика, члены одной и той же регулярно играющей вместе компании. Они решили посетить «Элдарак» — первую игру от компании LiveGames, которая хочет превратить ролевые игры живого действия из специфического развлечения для энтузиастов в полноценно освещаемый масс-медиа спорт с ценными призами. Первая такая игра будет проводиться неподалёку от места, где живут персонажи.

Чтобы запустить процесс, LiveGames собирается провести одну за другой несколько игр по всей Америке и Великобритании с призом в 10000 долларов каждому участнику команды-победителя. К тому же каждой команде оплачиваются все расходы для поездки на финал, который будет проходить в Британии (если вы играете в США) или в США (если играете в Британии). Если же вы играете где-то ещё, подкорректируйте детали как вам удобно. Главное, чтобы персонажам понадобилось совершить поездку из одной страны в другую.

Пусть игроки сами придумают, почему персонажам так нужно выиграть приз или поездку. Задача — создать таких персонажей, которые не бросят всю эту затею, даже когда дело запахнет жареным.

## ОКЕАН ПОСРЕДИ ЛЕСА

В этом приключении персонажи привлекают к себе внимание Незнакомца и оказываются вовлечёнными в его жестокие игры. Первая встреча с этой могущественной сущностью происходит во время полевой игры, которая проводится в уединённом лесопарке. По дороге туда герои становятся свидетелями последствий несчастного случая и получают возможность выяснить кое-что о Незнакомце и его таинственной игре Океана. В конце сценария они даже могут решить, что уничтожили Незнакомца, но по возвращении домой понимают: ужас, который они пережили, навсегда останется с ними.

Этот сценарий потребует нескольких встреч и использует довольно стандартный для жанра ужасов приём ложной концовки. Правда, здесь она приходится примерно на середину игры и даёт персонажам небольшую паузу перед осознанием, что их проблемы только начинаются.

## ВСТУПЛЕНИЕ

Вот перечень ключевых сцен, которые встретят персонажам игры:

- **Долгая дорога.** Персонажи арендуют минивэн и долго, нудно едут на игру. Во время поездки вы сможете сыграть несколько флэшбеков, которые помогут понять личные цели героев и раскрыть отношения между ними.
- **Авария на шоссе.** Персонажи становятся свидетелями жуткой аварии, в которую попадает другой минивэн. Выживших нет. Один из персонажей мельком видит какой-то намёк на сверхъестественное, который ещё обязательно всплывёт дальше в истории.
- **Игра.** Веселье и беззаботность полевой игры постепенно уступает место ужасу, когда в игру включается Незнакомец. Он манипулирует участниками, надеясь превратить свои новые игрушки в безумных убийц.
- **Побег.** Персонажи спешно покидают место проведения игры и пытаются разузнать побольше о пассажирах попавшего в аварию ми-

кроавтобуса. Чем глубже они погружаются в жизни жертв аварии, тем больше они узнают о Незнакомце (который тоже не теряет времени).

- **Ритуал.** Вооружённые знаниями, полученными от одного услужливого информатора, персонажи возвращаются к месту аварии и, судя по всему, изгоняют Незнакомца обратно во Внешнюю тьму.
- **Жуткий эпилог.** Победа оборачивается сокрушительным поражением, и персонажи понимают, что они лишь усилили (весьма довольного происходящим) Незнакомца, чьё присутствие теперь ощущается повсюду.

### Сценарии линейки «Страх как он есть»

Это приключение демонстрирует типовую структуру для сценариев линейки «Страх как он есть». Персонажи — обычные люди, втянутые Незнакомцем в череду ужасных событий. Под занавес они понимают, что противника не уничтожить без серьёзных познаний в оккультизме и тайном устройстве Внешней тьмы.

Таким образом вы закладываете фундамент для игры группы, которая из соображений выживания вынуждена стать командой детективов-любителей со специализацией в сверхъестественном. Необходимость изучать повадки Незнакомца вынуждает их вникать в детали любого странного происшествия на их пути, и если раньше игнорировать признаки сверхъестественного влияния в мире было несложно, теперь, когда персонажи знают, что и где искать, оказывается, что сверхъестественное повсюду. Связи, которые они строят во время одного расследования, ведут к следующему.

В итоге получается история со структурой, напоминающей сериал «Секретные материалы», в котором персонажи расследуют не связанные между собой дела и время от времени снова сталкиваются с основной сюжетной линией (и с Незнакомцем). Иногда расследования, казалось бы, не имеющие связи с Незнакомцем, оказываются с ним связаны. Или наоборот.

### О тоне

В этом приключении (особенно в начале) будет много шуток, подтрунивания над нерд-культурой и самоиронии. Когда играешь за ролевиков, все типичные метаигровые обсуждения (параметров, сложности проверок и т. д.) тут могут потенциально происходить внутри игры.

Может показаться, что такой подход повредит тону игры, но на практике это только усилит атмосферу ужаса, когда до этого дойдёт дело. Во-первых, чем легче и беззаботнее покажется настроение игры вначале, тем сильнее будет ощущаться дальнейшее падение в безумие и хаос. Во-вторых, игрокам гораздо проще ассоциировать себя с персонажами-ролевиками, чем с обычными для ролевых игр экстремально-компетентными и крутыми героями. Когда с простыми, приземлёнными, даже комичными персонажами происходит что-то жуткое, поверить в это гораздо проще.

## ДОЛГАЯ ДОРОГА

Перед началом составьте списки целей персонажей, их симпатий и антипатий, **факторов самовладения** и худших из их поступков.

Начните с вопроса, кто за рулём, и что у персонажей за машина. Если никто не может себе позволить достаточно большое транспортное средство, скажите, что группа, скорее всего, скинулась и арендовала минивэн. Участникам игры представили базовую информацию о мероприятии, но организаторы явно используют атмосферу тайны в маркетинговых целях и намеренно скрывают часть важных деталей до прибытия игроков на место.

Вот что известно персонажам:

- Это не одна из тех тусовок, где все сидят в конференц-зале отеля, щеголяют готскими тряпками и притворяются невидимыми. Всё будет по-серьёзному, с кострами и палатками.

- Генеральный директор LiveGames, 34-летний Кори Слуман, раньше был топ-менеджером в одной из самых крупных игровых компаний. Его прославили энтузиазм, поэтическое использование бизнес-жаргона и безумные идеи, часть которых меняют индустрию, а часть — лопаются, как мыльный пузырь. Он противоречивая фигура в игровых кругах; люди считают его либо надменным выскочкой, либо гением. Сама игра называется «Элдарак».
- Игра длится три дня. Сейчас вечер пятницы. Персонажам (если у них есть работа) пришлось выдвинуться на мероприятие сразу после окончания рабочего дня, и времени пообщаться с семьёй не было.

Попросите игроков в самом начале приключения описать их персонажей и причины, по которым тем позарез надо победить.

Затем пусть игроки проставят значения симпатий и антипатий персонажей друг к другу.

Скажите, что у них слипаются глаза от чуть ли не бесконечной дороги, а постоянный поток трафика по встречной полосе и мелькающий свет фар ввёл их в состояние, близкое к трансу. Радио в этой части страны ужасное, а плеер в машине (если он вообще был) сломался несколько часов назад.

Все возможные темы уже давно обсудили. Возьмите кусок самого нелепого «задротского» трёпа, которым игроки развлекались перед встречей (будьте уверены, это несложно), и скажите, что вот об этом персонажи сейчас разговаривают. Задайте сцену, где герои продолжают этот диалог уже в игре, пока веселье не сойдёт на нет.

В списке антипатий выберите двух персонажей, которые не выносят друг друга. Если таких нет, найдите тех, у которых когда-то в прошлом были разногласия. Если и таких нет, просто выберите самые интересные антипатии, например, где персонажа А бесит персонаж Б, зато Б относится к А хорошо — любопытная ситуация, которую можно как минимум ввести в фокус. Опи-

## О месте

Ужас всегда ощущается сильнее, если противопоставить его чему-то родному и знакомому.

Мы оставили место действия этого сценария намеренно абстрактным, чтобы вы могли подстроить его под места, хорошо знакомые вашим игрокам. Пусть это будет ваш родной город или деревушка, мимо которой вы когда-то проезжали вместе с друзьями.

Для игры лучше подобрать большую, довольно изолированную территорию в нескольких часах езды от дома. Это может быть государственный или окружной парк, частный пансионат или база отдыха.

шите флешбэк, где показана причина их вражды или просто какая-то прошлая стычка.

Когда эта сцена закончится, переключитесь на персонажа с самым неприятным, антисоциальным **фактором риска**. Попросите этого игрока выстроить сцену, в которой его персонаж предал чьё-то доверие, следуя этому **фактору**.

Теперь обратитесь к списку причин группы поехать на мероприятие и дайте тому же игроку задачу для ретроспективного эпизода, в котором его персонаж должен преодолеть собственное недоверие и агрессию ради достижения этой цели.

Затем сверьтесь со списком **факторов самообладания**. Выберите персонажа и создайте сцену-воспоминание, где ему пришлось разочаровать одного из важных ему людей ради того, чтобы попасть на мероприятие.

А сейчас выберите персонажа, который ещё не был в фокусе, и введите его с помощью сцены, где он вспоминает и чувствует вину (или страдает от других последствий) за худший из своих поступков. Постарайтесь сделать так, чтобы сам поступок раскрывался не напрямую, а намёками (это подстегнёт любопытство остальных игроков, и эффект, когда поступок всё-таки вскроется, будет сильнее).

Продолжайте создавать такие (или другие, как интересней) флешбэки, пока не представите тем или иным способом всех персонажей. Постарайтесь продемонстрировать контраст между персонажами, и не давайте игрокам скучать — пусть играют второстепенных персонажей в чужих сценах.

Между сценами возвращайтесь к гипнотизирующему спокойствию и скуке дороги, чтобы игроки могли продолжать диалог между персонажами, если им этого хочется.

Скорее всего, во время участия в чужих сценах игроки придумают дополнительных персонажей из местного ролевого движения. Вы сможете использовать их в дальнейших сценах непосредственно на мероприятии.

## АВАРИЯ НА ШОССЕ

Машина группы (будем считать, что это минивэн) подъезжает к нужному повороту. Дорога становится двухполосной и петляет по незаселённой сельской местности. Машин, в том числе других участников игры, пока не видно. Может, наши герои припозднились? Или, наоборот, приехали раньше? Фары вылавливают призрачные силуэты деревьев, усеивающих узкий путь впереди.

Если необходимо, поменяйте описание в зависимости от выбранного места.

Внезапно в поле зрения персонажей врывается ещё один автомобиль. На вид — точная копия машины персонажей. Он появляется настолько неожиданно, что персонаж за рулём дёргается и лихорадочно пытается выкрутить руль, чтобы избежать аварии.

Назначьте проверку **вождения** со сложностью 5. При успехе столкновения не происходит. При провале появившаяся машина разбивает левую фару минивэна группы, и его разворачивает на 360 градусов. Всем внутри нужно пройти проверку **атлетики** со сложностью 2, при провале они теряют по одному пункту **здоровья** (синяки и ушибы).

Так или иначе, машина группы останавливается. Тем временем, второй автомобиль вылетает



с дороги и врезается в дерево неподалёку. Пахнет бензином; похоже, у второй машины пробит бак.

Внутри все мертвы (умерли моментально при столкновении). Все в группе увидят, что жертвы аварии без сознания, но их истинное положение будет очевидно только персонажу, который пройдёт проверку **первой помощи** со сложностью 6. При участии минимум трёх персонажей, тела можно вытащить до того, как повреждённая машина взорвётся. Если спасателями работают двое и меньше, взрыв произойдёт раньше, но группу в любом случае не заденет — кто-то заметит, что искры подпалили сухую траву неподалёку, и успеет предупредить остальных.

Так или иначе, вид взрыва и тел (или запах горячей плоти) потребуют проверки **самообладания** с риском потери 4 пунктов. Это не сверхъестественное

происшествие, но риск посттравматического стресса всё равно есть.

К счастью, в этой местности недавно прошёл дождь, и взрыв не грозит перерасти в лесной пожар.

Персонажи, вероятно, постараются вызвать помощь. На секунду кажется, что мобильного сигнала нет, но тут кто-то из персонажей ловит слабый сигнал и вызывает полицию.

Если персонаж с навыком **сысканого дела** обследует место, где машина вылетела из темноты, то увидит следы шин, расположенные таким образом, будто водитель намеренно выкрутил руль так, чтобы машину унесло на соседнюю полосу.

Возможно, часть группы начнёт нервничать и попытается найти документы погибших. Или герои попытаются выяснить их личности позже. На всякий случай, вот данные погибших:

- Тим Пикок, 42 года, торговый представитель фирмы по продаже фотооборудования. Живёт в спальном пригороде крупного населённого пункта.
- Антея Пульс, 20 лет, студентка. Живёт в общеститии университета.
- Вивика Бартон, 36 лет, светская львица, особняк в элитном районе.
- Шон Готье, 27 лет, IT-консультант на фрилансе. Маленькая квартира где-то в трущобах.
- Даг МакКим, 56 лет, агент по защите животных. Квартира в одном из недорогих плотно застроенных районов.
- Керрин Гарди, 24 года, танцовщица. Клубный район большого города.

Если хотите оставить пару жертв в живых, но в критическом состоянии — на здоровье. Они всё равно не смогут дать никаких серьёзных улик, разве что кто-то один прошепчет имя Хангервуда. Все жертвы скончаются в больнице, пока персонажи будут на игре.

Полицию и скорую помощь приходится ждать целую вечность. Всё это время два персонажа с наименьшими запасами **самообладания** (по результатам предыдущей проверки) ощущают сильную фрустрацию и разочарование. Чувство чужерод-

## Тема

Темы этого приключения — доверие и жестокость. Сумеют ли персонажи довериться друг другу достаточно, чтобы объединиться и выжить? Могут ли они доверять своим коллегам, членам семьи или даже собственным чувствам? Как они отреагируют на давление: ожесточением, необходимым для выживания, или будут медленно скатываться в безумие, потакая всё возрастающей жажде насилия?

Постарайтесь вплести эти темы в придуманные вами сцены и уделяйте им особое внимание в прописанных.

ное, будто оно спустилось на них откуда-то извне. Причина для истерики и шока у них всех, конечно, есть, но разочарование? Странно.

Если среди персонажей есть **мистик с экстрачувствительностью**, это ощущение накрывает его и персонажа с самым низким **самообладанием**, а через полчаса один из них замечает, как что-то парит над горящей машиной или телами жертв. Это «нечто» напоминает огромный человеческий силуэт, будто вырисовывающийся из искажённого ночного воздуха. На одну жуткую секунду на силуэте вспыхивает пара глаз — так же выглядят глаза кошки, когда ловят свет. Видение держится всего мгновение и пропадает, когда местность оглашают сирены прибывшей скорой.

Пусть игроки сами решают, делиться ли своими видениями с остальными. Если они захотят оставить информацию при себе, все игроки будут в курсе, но их персонажи — нет.

Расследованием происшествия занимается офицер полиции по имени Джон Белден (если необходимо, измените его звание в соответствии с условиями вашей игры). Он достаточно молод, среднего роста и телосложения, держится уверенно, а в его голосе слышны успокаивающие и немного покровительственные нотки. Пока он беседует с персонажами, на место прибывает пожарная команда и занимается тушением минивэна. Несколько



экипажей скорой помощи упаковывают мёртвых в чёрные мешки и загружают в машины. Герои замечают, как один из фельдшеров тихо всхлипывает в стороне от происходящего.

Белден берёт показания у каждого из персонажей. Он находит следы шин и отмечает их положение у себя в рапорте. Если спросить его, он поделится с героями своим предположением: «Скорее всего, пытались объехать какое-то животное, выскочившее на дорогу. Кролик или енот, или ещё что-нибудь в этом роде — такое постоянно случается. Выглядит глупо, конечно, но это рефлекс, против него не попрёшь. Вот вы сами, к примеру, что бы сделали?»

Если спросить его о том, могло ли это быть убийством или самоубийством, он только пожмёт плечами и скажет: «Нет ничего, что указывало бы на это. Так что нам куда проще считать случившееся обычной аварией. И семьям погибших я собираюсь сообщить именно это. Им такие предположения точно ни к чему».

## ЭЛАДРАК

После того как офицер Белден снимает показания героев, он отпускает их и предлагает продолжить свой путь. В нескольких следующих сценах персонажам предстоит:

- прибыть на игру;
- обнаружить, что они безнадежно опоздали к её началу;
- несмотря на это, получить шанс блеснуть на фоне других команд;
- поучаствовать в игре на выживание и постепенно понять, что в нападениях команд-соперников игры становится всё меньше;
- столкнуться с серией сверхъестественных событий, которые заставят усомниться в реальности происходящего;
- осознать, что они должны более тщательно исследовать аварию на шоссе;

Помимо сцен, описанных выше, история предлагает несколько ярких деталей и промежуточ-

ных эпизодов, которые помогут вам подстраивать происходящее под действия и настроение игроков.

## ПОЗДНЕЕ ПРИБЫТИЕ

Герои прибывают к месту сбора на полчаса позже назначенного. Оставив свой минивэн на покрытой гравием стоянке возле парка, они отправляются искать хоть кого-то из организаторов. Однако едва герои успевают отойти от машины, они сталкиваются с одним из местных игроков, который кажется им знакомым.

Парень одет в коричневый плащ, клетчатую рубашку, вельветовые штаны. Герои так же замечают у него латексные эльфийские уши. В руках он сжимает планшет и, сверившись со списком, начинает высказывать персонажам своё недовольство.

«Эльф» держится подчеркнуто официально, а в его голосе звучат раздражающие менторские нотки. Если в одном из флешбэков появлялся персонаж, подходящий под этот типаж, используйте именно его. Если же нет, то этого парня зовут Марти Моран, и он один из волонтеров, которые помогают LiveGames в организации игры.

Марти с ходу набрасывается на персонажей с язвительными обвинениями в том, что они опоздали. Вводная часть уже давно началась, так что, быть может, им стоит просто сесть в машину и поехать обратно? В конце концов, он отвечает перед самим Кори Слуманом, и вряд ли тому понравится, что знакомые Марти так откровенно игнорируют установленный порядок игры... Одним словом, этот парень — на редкость надоедливый, бездумный организатор, пренебрегающий чувствами собственной важности и опьянённый толикой власти, которая ему досталась.

Он несёт всю эту чушь, не останавливаясь ни на минуту и не давая персонажам вставить ни слова. Трата одного пункта **успокаивания** позволит его унять, и он проведёт персонажей к месту собрания. Эта трата пунктов также успокоит его, и дальнейшее взаимодействие с ним будет уже не таким раздражающим. В противном случае, героям придётся просто оттолкнуть его с дороги и най-

ти путь самостоятельно, не обращая внимания на протесты Марти и его увещевания в том, что лучшее из возможных решений — это просто уехать обратно и не портить игру остальным участникам.

Так или иначе, персонажи находят дорогу к большому коттеджу, помещение которого используется для общих собраний. Часть зала отведена под сцену с занавесом, перед которым прямо сейчас выступает сам генеральный директор LiveGames — Кори Слуман. Он одет в невзрачные штаны цвета хаки и тёмно-красную футболку с логотипом LiveGames.

Речь Слумана, усиленная микрофоном и акустической системой, разносится над толпой игроков, которые давно уже собрались внутри. Почти все они одеты в замысловатые и дорогостоящие «фэнтезийные» костюмы. Персонаж, обладающий познаниями в **сыском деле**, заметит, что хотя их одежда и выглядит впечатляюще, вряд ли она приспособлена для длительного похода в лес.

Когда герои оказываются внутри, Кори вдохновлённо рассказывает о том, каким он видит будущее ролевых игр и как он намерен его построить. Из его речи герои могут уловить следующее:

*Мероприятие, которое состоится на этих выходных, — это не просто очередная полёвка, это начало революции в области ролевых игр. У LiveGames большие планы на этот счёт, и компании нужны опытные игроки, готовые ей помочь. Победитель «Элдарака» уже совсем скоро может стать высокооплачиваемым сотрудником LiveGames со своим пакетом акций и правом на получение процента от прибыли.*

*Во время мероприятия игроки будут накапливать баллы, на основе которых составляется их рейтинг. Разумеется, победа в игре принесёт огромное количество очков, но дополнительные баллы можно получить за успешную презентацию своей команды и за привлечение новых игроков.*

*Цель LiveGames — сделать ролевые игры по-настоящему популярными. Это увле-*

*чение должно стать чем-то вроде нового покера. Как только люди увидят, что здесь есть элемент соперничества и что это может приносить реальные деньги, от желающих не будет отбоя. И, разумеется, у тех игроков, кто занимается этим сейчас и совершенствует свои навыки, будет огромная форa. Возможно, уже сейчас среди игроков, собравшихся в этом зале, скрывается новый Тайгер Вудс или Барри Бодс ролевых игр.*

Наконец, Кори произносит: «Но хватит с нас скучной реальности! Пришло время Элдарака!» С этими словами он сходит со сцены, занавес открывается, и взгляду аудитории предстаёт огромная, прекрасно выполненная кукла дракона. Из пасти чудовища струится дым, и над толпой разносится глубокий, рычащий голос (разумеется, это запись, которую поставили проигрывать через колонки).

Постарайтесь изложить информацию, представленную ниже, своим лучшим «драконовским» голосом:

- Игроки, собравшиеся в зале, величайшие герои Серебряных королевств — прекрасных земель, которые жили в мире и процветании тысячи лет.
- Но сейчас, как говорилось в пророчестве, полчища орков готовы хлынуть на эти земли и сравнять древнее королевство с землёй.
- Война неизбежна. И в это мрачное время Серебряные королевства должны вспомнить славное боевое прошлое. Пока мир не вернётся на эти земли, они будут носить своё древнее имя... Элдарак!
- Группы героев должны встать на пути надвигающегося тёмного воинства и отбросить его от границ Серебряных королевств ещё на одну тысячу лет. Каждому отряду будет предоставлена карта границ Элдарака; на ней отмечен участок, который должны защищать герои.
- Каждая команда отважных защитников Элдарака должна была получить один из великих

Символов власти — священных амулетов, которые призваны помочь им в сражении с орками. Увы, вражеские шпионы проникли в королевские покои и вероломно похитили один из двух сундуков, в котором хранились реликвии. Поэтому только половина героев получит артефакты.

## ВЫЖИВЕТ ХИТРЕЙШИЙ

Теперь у каждой группы есть полчаса на то, чтобы подготовить небольшую презентацию. В ней они должны от лица своих персонажей представить себя и доказать, что именно их команда достойна обладать одним из Символов власти. Представление будет проходить прямо на сцене — перед всеми остальными игроками. Дракон-хранитель Серебряных королевств будет оценивать участников и наградит победителей артефактом, который должен сыграть значительную роль в дальнейшей игре.

Не забудьте напомнить игрокам, что они должны придумать название своей команде.

После этого несколько утомительного и по большей части прописанного заранее вступления вы можете расслабиться и наслаждаться зрелищем. Теперь действовать предстоит игрокам. Дайте им полчаса реального времени на подготовку. Лучше всего заведите какой-нибудь таймер или просто напоминайте им об ограничении, если видите, что они впустую тратят драгоценные минуты.

Если у игроков возникнут вопросы о LiveGames или игровом мире Элдарака, используйте Марти Морана для того, чтобы предоставить им нужную информацию. Дайте им понять, что выяснять правила прямо во время игры — один из её элементов.

Игроки, которые в полной мере прониклись соревновательным духом Элдарака, могут решить саботировать выступления других команд. Если они ищут потенциальных жертв своей диверсии, опишите им группу игроков, с которыми они уже пересекались на полёвках, и их отношения друг с другом весьма натянуты. Идеально, если подобные персонажи всплыли в одном из флешбэков. Если же нет, то опишите им группу игроков, ко-

торые своими образами больше всего напоминают вампиров-альбиносов. В группу входят:

- **Чарльз Минноу**, альфа-нерд и лидер команды. Он держится чопорно, высокомерно и явно влюблён в образ своего персонажа. Он играет вампира-экстрасенса, тёмную проклятую душу, обречённую на вечные страдания...

**Характеристики:** атлетика 4, вождение 2, воровство 6, бегство 8, здоровье 5, проникновение 3, предусмотрительность 2, драка 2, бдительность 2, самообладание 3.

- **Джордж Салинас** — запредельно стеснительный маменькин сынок.

**Характеристики:** атлетика 3, вождение 1, бегство 6, здоровье 5, первая помощь 1, предусмотрительность 4, драка 2, бдительность 1, самообладание 2.

- **Рик «Ринго» Старевич** — фанат оружия и взрывчатки. Его редко можно увидеть без засаленной и потрёпанной распечатки «Поваренной книги анархиста».

**Характеристики:** атлетика 6, вождение 4, воровство 4, бегство 2, здоровье 8, проникновение 4, механика 12, первая помощь 4, предусмотрительность 6, драка 6, бдительность 2, стрельба 8, самообладание 1.

- **Салли Кэллоу** — девушка Чарльза (хотя, возможно, они просто друзья). Большую часть времени ходит с угрюмым выражением лица и почти ничего не говорит, если только кто-то не начнёт подкатывать к Чарльзу. В этом случае она превращается в разъярённую фурию, у которой лучше не стоять на пути. Поразительно, но в своём вампирском макияже она выглядит более здоровой, чем обычно.

**Характеристики:** атлетика 3, бегство 6, здоровье 4, предусмотрительность 4, драка 2, бдительность 1, самообладание 3.

- **Тим Хассан** — эрудит и всезнайка группы.

**Характеристики:** атлетика 2, бегство 2, здоровье 4, драка 2, самообладание 5.

Команда Минноу называет себя рыцарями Увядающей розы.

Количество противников должно соответствовать количеству персонажей. И не стесняйтесь вводить на их роли особо неприятных типов из игрового сообщества, с которыми вы сталкивались в реальной жизни.

Попытки саботажа, предпринятые игроками, могут заставить вас поломать голову над временными ограничениями для группы. Постарайтесь хотя бы примерно посчитать, сколько игрового времени занимает организация подходящей диверсии и вычтите его из реального времени, отведённого на подготовку представления для дракона-хранителя.

Успех или провал группы зависит от её конкретных действий и планирования. Как правило, это достаточно очевидно само по себе. Если же игроки провалились, это никак особо не влияет на результат, и презентация соперников проходит без происшествий.

Хуже всего, если персонажей поймают за их тёмными делишками. В этом случае, они автоматически проигрывают соревнование и с позором покидают зал общих собраний. Эладарк нуждается в отважных героях, а не в мерзких лазутчиках, готовых вонзить нож в спину товарищу.

Скорее всего, игроки всё-таки придумают короткую развлекательную сценку, которую планируют разыграть перед драконом-хранителем. Однако команда Чарльза приготовила им неприятный сюрприз. В разгар презентации Минноу выходит вперёд, вытягивает в сторону героев руку с накладными когтями и выкрикивает: «Иссушение духа!»

Из акустической системы, установленной в зале, раздаётся звук бросаемых игровых костей, а затем голос одного из организаторов произносит: «Иссушение духа сработало успешно. Каждый [вставить название команды игроков] теряет пятнадцать процентов выносливости. Их выступление считается проваленным».

Чарльз и его «рыцари» злорадствуют и празднуют победу. Они выходят на сцену и после эффектной презентации получают один из Символов власти.

Если игроки найдут интересный способ оспорить решение организаторов или же решат выкрасть амулет у команды Минноу, позвольте им это. Обладание Символом власти никак не скажется на дальнейшем действии игры. Это всего лишь катализатор сюжета, призванный зародить конфликт с другой группой игроков и дать повод для соперничества с ними. Ваша цель как ведущего — построить команды друг против друга. Как только вы этого добьётесь, можете разрешить сцену любым подходящим образом. И не бойтесь, если игроки решат, что организаторы Элдарака слишком деспотичны, их оценки несправедливы, а сама игра спланирована из рук вон плохо. Всё так и есть на самом деле.

## Поздний ужин

Для победителей конкурса LiveGames приготовили щедрое угощение. Кроме того, Слуман превращает этот поздний ужин в настоящее шоу: персонал LiveGames обходит группы проигравших участников и конфискует у них все съестные припасы (согласно заключённому договору), которые те привезли с собой. Всю еду делят между победителями, а проигравшим достаются пакетики с крекерами, фруктово-ореховой смесью, кукурузные хлопья и прочие составляющие «спартанского» рациона. Дракон-хранитель объясняет, что носители Символа власти достойны самого лучшего, а проигравшие должны помнить о том, что лишь собрав все свои силы, они смогут защитить Элдарака.

Если игроки интересуются тем, какая еда могла остаться у их персонажей, позвольте им составить список того, чем они хотели бы обладать. Затем назначьте сложность исходя из того, что вошло в список: 1 — пакет с чипсами или фруктово-ореховой смесью, 3 — несколько кусков, оставшихся от пиццы, купленной в супермаркете, 8 — целая запечённая индейка с гарниром. После этого позвольте одному из игроков пройти проверку **предусмотрительности**. При успехе они получают желаемое, провал означает, что они успели съесть всё ещё по дороге. Будет особен-

## Игра Океана начинается

Хотя персонажи этого ещё и не знают, отправившись на полёвку, они стали участниками совсем другой игры — игры Океана. Это излюбленная забава Незнакомца, цель которого состоит в том, чтобы постепенно довести героев до безумия.

В этом сценарии он известен под именем Хангервуд, и он уже является причиной смерти многих людей. Его последними жертвами стали пассажиры минивэна, с которым едва не столкнулась группа по пути на игру. Теперь, когда Незнамец лишился своих игрушек, он переключил своё внимание на героев. Хангервуд следует за ними от места аварии до парка, где проводится «Элдарак». Незнамец не имеет никакого отношения к LiveGames и ничего не знал о них до начала действия сценария. Однако он видит в этом потрясающую возможность для своих манипуляций. Достаточно лишь небольшого воздействия, чтобы превратить безобидное развлечение в безумную игру на выживание.

Больше всего Незнамец стремится к тому, чтобы пробудить зверя внутри самих героев, толкая их на отчаянные и жестокие поступки. Однако даже если они сумеют сохранить себя, Хангервуд будет счастлив наблюдать за их страданиями, когда они обнаружат, что их товарищи и соперники превращаются в кровожадных чудовищ. В этом и есть суть игры Океана: как бы ни развивались события, Незнамец оказывается в выигрыше.

Всякий раз, когда персонажи ведут себя эгоистично, агрессивно, когда они лгут и предают чьё-то доверие, они могут почувствовать на себе пристальное внимание Хангервуда.

Первый раз, когда это случается, персонаж, который видел Незнакомца на месте аварии, переживает яркий ретроспективный эпизод этого события. Он будто снова видит зловещую фигуру, парящую над разбитой машиной. Это потребует проверки **самообладания** с риском потери 2 пунктов.

Во второй раз имя «Хангервуд» возникает в сознании того же персонажа.

В третий раз тот же персонаж чувствует чьё-то прикосновение — будто огромное животное провело шершавым влажным языком по его шее чуть пониже затылка. Это вновь потребует проверки **самообладания** с риском потери 2 пунктов.

но обидно, если они прошли сложную проверку, но, проиграв в конкурсе презентаций, вынуждены, согласно правилам мероприятия, отдать свои припасы победителям.

В ходе своих поисков персонал LiveGames изымает не только съестные припасы, но и все вещи, которые будут отвлекать участников от игры:

- мобильные телефоны и любые другие устройства беспроводной связи;
- ноутбуки, планшеты и электронные книги;
- карты, компасы и приборы GPS-навигации;
- бумажные книги, журналы и газеты;
- любое оружие, за исключением специального «гуманизированного», предназначенного для игры;
- деньги, кредитки и всё остальное, что можно использовать для оплаты.

Пока обслуживающий персонал обыскивает героев, один из них может попытаться спрятать какой-нибудь предмет из списка выше. Для это-

го ему придётся пройти стандартную проверку **вооружения** со сложностью 4 (или выше, в зависимости от размеров предмета).

Все конфискованные предметы запаиваются в специальные пластиковые пакеты с именными бирками, которые запираются в сейфе, спрятанном в фургоне с логотипом LiveGames. Каждому участнику компания даёт расписку с описью изъятого имущества и берёт на себя всю ответственность в случае исчезновения или порчи вещей.

В дальнейшем проверка **предусмотрительности** не позволит персонажам получить ни один из предметов, перечисленных в списке выше.

После того, как с питанием для игроков разобрались, организаторы предоставляют каждой команде набор следующих предметов:

- две двухместные палатки (или больше, в зависимости от количества игроков);
- электрический фонарь;

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## Состав команды

Это приключение рассчитано на команду из 5-6 персонажей, и именно столько игроков входит в состав других команд, приехавших на «Элдарак». Если в вашей группе меньше игроков, измените размеры других команд-участников в соответствии с ним. Если же у вас совсем мало игроков, добавьте пару персонажей, которые отправляются с ними и большую часть времени будут играть роль массовки. Опишите, как они участвуют в тех же испытаниях, что и герои, но никак особенно блестяще себя не проявляют. К примеру, расскажите, что при подготовке презентации для дракона-хранителя они помогают писать речь и оформлять костюмы, но сами на сцене не выступают.

С другой стороны, эти персонажи могут стать слабым звеном группы. Именно они будут попадать в неприятности и втягивать в них героев или же впадать в истерику, когда игра перейдёт в свою кошмарную стадию.

Если у вас есть подходящие персонажи для этого, используйте их. Если нет, воспользуйтесь следующими описаниями:

- **Деймон Бэкон**, графический дизайнер. Он только недавно начал свой карьерный путь и получил место в модном рекламном агентстве. Теперь он пытается вписаться в новый коллектив, для чего ему приходится отказаться от своего панковского неформального образа. Последнее время остальные игроки не часто виделись с ним и были удивлены, что он вообще поехал с ними на «Элдарак». Во время игры он поначалу ведёт себя уверенно и рассудительно, но после первой же стычки ломается и превращается в вечно стенающего нытика, который только и думает, как бы оказаться дома и написать в своём уютном блоге язвительную заметку «об этой недоигре». **Фактор риска:** скептицизм. Если потребуется, используйте игровые параметры Джорджа Салинаса, приведённые выше.
- **Сара Эппл**, веб-разработчик. Миниатюрная блондинка, открытая, дружелюбная и жизнерадостная, но лишь до тех пор, пока группа не подвергнется первому серьёзному нападению. С этого момента она превращается в злобную истеричку, которая пытается заставить мужскую часть группы идти и нести хаос «вражеским» командам. **Фактор риска:** безрассудство. Используйте для неё игровые параметры Салли Кэллоу.

- зажигалка;
- компактная походная горелка с запасом химического топлива;
- аптечка первой помощи (комплектация весьма скудная);
- карта участка парка, который LiveGames арендовала для игры.

Помимо этого, каждый участник получает браслет, внешне похожий на обычный наручные часы. Согласно объяснению Слумана, каждый браслет содержит внутри RFID-метку, которая позволяет отслеживать, не покинул ли игрок территорию парка. Каждый, кто пересечёт границу без разрешения от организаторов, автоматически исключается из игры.

После этого дракон-хранитель объясняет дополнительные правила, действующие на территории парка в ближайшие выходные:

- Запрещена любая связь с внешним миром.
- Запрещается как-либо заманивать других отдыхающих с соседних парковых территорий в зону игры.
- Запрещается прикасаться к еде, которая была оставлена в парке другими отдыхающими.
- Организаторы игры оставляют за собой право вводить новые правила, если в том возникнет необходимость.
- Участники игры не могут вмешиваться в её организацию, мешать персоналу или портить имущество LiveGames.
- Цель каждой команды — показать себя самыми достойными и доблестными защитниками Элдарка от орочьих захватчиков. От того, насколько они в этом преуспеют, зависит количество баллов, которые они получают.
- Организаторы составляют игромеханическое описание каждого персонажа исходя из пре-



дыстории и словесного описания героя, предоставленного игроком при регистрации.

- Каждой команде предоставляется рация для связи с персоналом LiveGames. Всякий раз, как в игре вы хотите предпринять действие, которое физически осуществить невозможно — прочитать заклинание или провести особый боевой приём — вы сообщаете об этом в рацию. Бросок кубиков будет произведён удалённо, и вам сообщат, насколько успешным оказалось ваше действие.
- В боевых столкновениях используется исключительно специальное гуманизированное оружие. Персонал будет наблюдать за поединком через расставленные в парке камеры и объявлять, кто победил или проиграл в поединке. Использование негуманизированного оружия строжайше запрещается. Игрок, нарушивший это правило, будет немедленно дисквалифицирован.
- В сражениях на гуманизированном оружии используйте правила по состязаниям, а не обычные боевые правила. Когда персонаж проигрывает в таком состязании, персонал LiveGames объявляет его погибшим. Скорее всего, герои будут весьма осторожно тратить пункты **драки** на эти игровые поединки — в конце концов, риск потери пунктов **здоровья** отсутствует. Позже, когда ситуация начнёт выходить из под контроля, и шуточный игровой бой превратится в настоящее сражение, вернитесь к стандартным боевым правилам.

После того как с формальностями покончено, дракон-хранитель говорит, что героям пора отправиться в опасные земли, отмеченные на их картах, и готовиться встретить силы зла.

На этом прописанная часть подготовки к полевой игре заканчивается, и продолжение зависит от действий игроков и ваших решений.

Ваша главная задача состоит в том, чтобы постепенно наращивать чувство тревоги и страха, используя для этого декорации и обстановку Элдарака. При этом детали и сюжет игры-в-игре не имеют особого значения — скорее всего, игроки

забудут о них, как только действие начнёт приобретать зловещий и пугающий оборот. Тем не менее, чем больше игроки увлечены «Элдаракком», тем более обоснованными покажутся их страхи и паранойя.

Вот как игра должна была проходить по изначальном замыслу организаторов:

- После ночёвки в палатках под открытым небом, команду атакует отряд орков. Разумеется, это персонал LiveGames в искусно выполненных костюмах.
- В случае, если персонаж кого-нибудь из участников оказывается убит во время первого же сражения, он выбывает из игры. Специально для таких участников приготовлена одна из хижин, где они могут пообщаться друг с другом, поиграть в настольные ролевые игры или поучаствовать в небольших конкурсах, придуманных организаторами. Если все члены команды выбывают, они могут либо собраться там вместе и наблюдать за игрой, либо же отправиться обратно домой.
- Команды, которые теряют игроков, могут объединяться друг с другом.
- На поле боя после орков остаются подсказки, которые могут помочь игрокам. Как правило, они указывают на другие области на карте, где героев Элдарака ждут новые (но не слишком серьёзные) сражения и награда.
- Одна из таких подсказок — карта, на которой указано положение логова древнего демона. Добравшись до него, герои могут вступить в схватку с чудовищем, заключить с ним сделку, принести ему в жертву одного из орков, обратить его против вражеской армии — или что-то ещё, что подскажет им их фантазия. Демон — это невероятно сложная, прекрасно выполненная механическая кукла, управляемая командой из трёх человек.
- До того как у игроков появится возможность сравнить и проанализировать свои находки и спланировать дальнейшие действия, они подвергаются новой атаке орков, и состав команд, вероятно, сократится ещё сильнее.

- Наконец, третье главное сражение с орками происходит уже после того, как игроки получают шанс объединить найденные ими сокровища. Вместе с одним из Символов власти их находки позволяют собрать могущественный артефакт, который обеспечит им победу над орками. Команда, которая набирает больше всего очков опыта, объявляется победителем игры. Крайне маловероятно, что приключение дойдёт до этой стадии.

Помните, что игра-в-игре, скорее всего, закончится довольно быстро, и ей не стоит придавать большого значения. Вы вольны импровизировать и менять её детали по своему усмотрению.

Вот игровые параметры возможных противников персонажей:

- **Кори Слуман:** атлетика 6, вождение 8, здоровье 6, драка 6, бдительность 8, стрельба 2, ободрение 15, самообладание 6.
- **Марти Моран:** атлетика 2, здоровье 4, драка 2, бдительность 4, самообладание 6.
- **Персонал LiveGames:** атлетика 6, вождение 8, здоровье 10, драка 4, бдительность 12, стрельба 4, самообладание 6.

## НАЧАЛО КОШМАРА

Хангервуд способен захватить контроль над разумом любого персонажа (за исключением главных героев игры) и даже создать и внедрить новые достоверные воспоминания об их прошлом. Однако помните, что он не пытается напрямую кого-нибудь убить — это испортит всё удовольствие от игры. Его цель — заставить игроков думать, что их жизни в опасности, вызвать острое чувство паранойи и страха. Если кто-то из героев убьёт в целях самозащиты — отлично, Хангервуд будет наслаждаться его эмоциями и душевными терзаниями. Если кто-то из них запаникует и совершит убийство вообще без веской причины — это ещё лучше и доставит Незнакомцу ещё большее наслаждение.

Хангервуд ведёт себя как опытный сценарист или режиссёр фильмов ужасов. Он не просто пугает героев, он методично и аккуратно сводит их с ума.

Однако есть определённые границы того, что он способен сделать. Он прибыл на территорию игры вместе с персонажами игроков, поэтому ему недоступны сложные схемы, которые требуют длительной подготовки. В его распоряжении только реквизит, привезённый LiveGames, и другие игроки, которых он может использовать в качестве своих марионеток.

Вот несколько жутких сцен, с которыми могут столкнуться герои:

- Другие игроки ведут себя странно и чрезмерно агрессивно. Они в слепой ярости бросаются на персонажей, и это уже не очень-то похоже на игру.
- Между игроками двух других команд без видимой причины начинается жестокая драка.
- Персонажи натываются на изуродованный труп дикого животного.
- Они натываются на тщательно подготовленную и хорошо спрятанную ловушку. Она выглядит смертельной, хотя на самом деле её цель — лишь ранить или напугать жертву (хотя вряд ли герои об этом узнают).
- Герои находят схрон с настоящим оружием: старый револьвер с несколькими патронами в барабане и сигнальная ракетница с парой зарядов.
- Герои видят, как другой игрок (вероятно, один из рыцарей Увядającej розы) пытается скрыться с места, где он только что установил опасную ловушку (замысловатую систему из зажигалки и водяного пистолета, заполненного бензином).
- Во время игрового боя с отрядом орков герои замечают, что в руках у некоторых из них — настоящее оружие. Если после сражения персонажи затевают спор и обвиняют игроков в нарушении правил, те искренне отрицают случившееся (их воспоминания были стёрты Хангервудом). **Проницательность** не выявляет лжи, даже если персонажи предъявляют неоспоримые доказательства.

- Если на одной из ранних стадий игры кто-то из игроков погибает, Слуман, находясь под влиянием Хангервуда, не станет вызывать власти или останавливать игру. Пытаясь защитить свой бизнес от скандала, он прячет тело в лесу, где на него впоследствии могут наткнуться персонажи.
- Группы игроков отправляются вглубь леса, чтобы провести там зловещий и дикий ритуал, кульминацией которого станет разнузданная, безумная массовая оргия.
- Игроки находят недавно отрубленную человеческую руку или ногу.
- Персонал LiveGames воспринимает все сообщения о странных происшествиях в лесу с пугающим равнодушием. Поначалу кажется, что они не верят во все эти рассказы, но со временем это начинает напоминать особую форму безумия.
- Участники, которых дисквалифицировали или чьи персонажи мертвы, сбиваются в группы и начинают охоту на тех, кто ещё в игре. При этом они используют подручное импровизированное оружие, которое смогли найти в лагере: гаечные ключи, монтировки, утюги и прочие потенциально смертельные вещи. Конфликт становится всё серьёзнее, и в конце концов обезумевшие игроки поджигают здание администрации и пытаются убить Слумана и других организаторов. Если герои вмешаются, их, скорее всего, поубьют, но Хангервуд контролирует ситуацию и не допустит, чтобы его игрушки погибли раньше времени.

Постарайтесь использовать отчаянное желание героев выиграть против них самих. При первых признаках настоящей опасности персонажи, скорее всего, поступят как вполне обычные люди и попытаются связаться с персоналом LiveGames. Напомните им, что они действительно хотят победить и получить свои призы. Их сообщение может привести к преждевременной отмене игры, и в этом случае им не видать ни награды, ни возвращения вступительного взноса, согласно договору.

Если кого-то серьёзно ранят и ему потребуются госпитализация, Слуман вызовет экстренные службы. Если это случается на ранних этапах игры, до того, как происходящее начнёт напоминать постановку «Повелителя мух», прибывшие медики и полиция сочтут всё несчастным случаем, а игра продолжится. Если в этом возникнет необходимость, Хангервуд воздействует на их разум, чтобы внушить мысль о том, что ничего странного здесь не происходит. Однако если к прибытию полиции ситуация уже скатилась в кровавое безумие, Незнакомец не будет вмешиваться. Ему доставит немалое удовольствие ощущение ужаса и потерянности служителей закона, которым предстоит иметь дело с толпой ролевиков, слетевших с катушек.

## ГОЛОСА В ЛЕСУ

По ходу действия игры, герои всё отчётливее понимают, что ужасы, с которыми они сталкиваются, нельзя списать на банальную халатность или даже злой умысел организаторов. Чем безумнее становится ситуация, тем отчётливее они ощущают присутствие Хангервуда рядом с ними. Поначалу это чувствует только персонаж, который видел Незнакомца во время аварии. Скорее всего, остальным это покажется бредом, но постепенно и они придут к мысли (насколько бы безумной она ни казалась) о том, что с ними играет некая потусторонняя сила или существо.

Последовательность событий, которые приводят их к такому выводу, может выглядеть следующим образом. Разумеется, вы вправе импровизировать и добавлять детали на своё усмотрение:

- Во время одного из жутких эпизодов персонаж чувствует запах бензина и горящей плоти.
- После следующей подобной сцены персонаж замечает глаза Хангервуда, блеснувшие где-то в лесу.
- Герои чувствуют чье-то пристальное внимание. Будто за ними наблюдает нечто древнее и чуждое им.

- Во время эпизода, связанного с **фактором риска** персонажа, он слышит чей-то шёпот у своего уха, который призывает его поддаться соблазну.
- Во время боя (настоящего боя) противники персонажей являют немислимую физическую силу и нечувствительность к боли.
- Герои начинают видеть загадочные пространственные искажения вокруг своих соперников или персонала LiveGames.
- Противники персонажей начинают говорить на каком-то собственном квакающем «демоническом» языке.

## ФАКТОРЫ РИСКА

Если после всего, описанного выше, вы считаете, что у персонажей недостаточно проблем, используйте их **факторы риска**, чтобы это исправить.

К примеру, любопытство может завести персонажа в очевидную ловушку соперников. Интересно же, что они могли такого придумать, и как это должно сработать. В конце концов, это всего лишь игра, да и все персонажи делают одно дело, что плохого может случиться?

Безрассудный персонаж может отказываться верить, что от остальных игроков исходит настоящая опасность, даже когда их агрессия выходит далеко за рамки допустимого игрой.

Вряд ли персонаж, находящийся под веществами, отправится в трёхдневный поход, не прихватив с собой запас «волшебного зелья». Во время обыска перед игрой он может запаниковать и начать делать глупости. Если же наркотики обнаружат, то сотрудник LiveGames потребует взятки в обмен на молчание и возвращение изъятого. В зависимости от обстоятельств, это взаимодействие может протекать гладко либо же спровоцирует ещё один конфликт.

Герой, которым движет жажда наживы, может поддаться искушению проникнуть в фургон LiveGames и выкрасть из сейфа вещи, отданные на хранение. Разумеется, месть его собственных товарищей или организаторов его не особо волнует.

Если персонаж — законченный отморозок, он сделает всё возможное, чтобы усилить и обострить конфликт героев с орками и игроками других команд. Он не остановится, даже когда остальные давно поймут, что ситуация полностью вышла из-под контроля.

Специально для озобоченного персонажа можно ввести в игру привлекательного сотрудника LiveGames. После короткого заигрывания с персонажем она или он назначает ему свидание в определённом месте в лесу. Разумеется, это прекрасный шанс, чтобы разделить группу или устроить для героев западню.

Наивные персонажи будут наступать в капканы, попадать в ловушки и засады просто потому, что вряд ли их заметят.

Герои, которыми движет ответственность, будут подвергать себя всё большей опасности, стремясь уберечь своих товарищей.

Скептик вряд ли поверит, что в деле замешаны оккультные силы и будет до последнего оттягивать момент выхода группы из игры.

Герои, одержимые жадной адреналина, на начальных этапах игры будут вести себя безрассудно и глупо, подвергая себя ненужному риску. Залезать на деревья повыше, перепрыгивать через обманчиво мелкие ручьи, забираться в овраги и вообще игнорировать банальные правила поведения в походе.

Мстительные персонажи захотят поквитаться с рыцарями Увядавшей розы за диверсию, которые те устроили во время презентации.

## ДОПРОС СЛУМАНА

Вполне возможно, персонажи игроков захотят отыскать Кори Слумана и выяснить, имеет ли он отношение к тем жутким событиям, которые происходят в парке. Как уже было сказано, он тут совершенно ни при чём, и виной всему сами герои, которые привели за собой Незнакомца с места авткатастрофы.

В разговоре Слуман держится отстранённо и старается сохранять дистанцию между организаторами мероприятия и его участниками. Если

## Расследование деятельности LiveGames

Игроки вполне могут заподозрить связь между LiveGames во главе с Кори Слуманом и потусторонним кукловодом, который превратил жизнь героев в кошмар. Разумеется, даже самое тщательное расследование не выявит ни намёка на это, но они могут выяснить приведённые ниже факты.

- **Исследовательская работа:** LiveGames получает финансирование за счёт сложной и запутанной схемы налоговых вычетов и льгот от компаний в Америке, Канаде и Великобритании. Система построена таким образом, что чем больше денег прожигает LiveGames, тем большие льготы получают инвесторы. Проблема лишь в том, что льготы эти действуют не бесконечно. Похоже, что Слуман намерен воспользоваться ситуацией для того, чтобы превратить LiveGames в раскрученный брэнд, а затем продать его с аукциона.
- **Юриспруденция:** на LiveGames несколько раз подавали в суд бывшие сотрудники компании, которые пострадали в результате того, что их слишком жёстко готовили к роли орков. Все эти случаи были урегулированы страховой компанией во внесудебном порядке. Это стало возможным благодаря грамотно составленному соглашению об отказе от ответственности, которое вынуждены подписывать все сотрудники LiveGames при приёме на работу.

Если игроки тратят слишком много времени на эту тупиковую ветвь расследования, напомните, что Слуманом был честен при общении с персонажами (и их проницательность говорит именно об этом). Да, возможно, схема его бизнеса губительна и обречена на провал, но он искренне верит в неё. Чего вряд ли будешь ожидать от сверхчеловеческого существа со сверхъестественными способностями.

же персонажи напрямую спросят его о сверхъестественных событиях, он решит, что у них случился нервный срыв из-за стресса на игре. Однако боится признать это открыто, поскольку за этим может последовать судебный процесс и иск о причинении морального вреда. Поэтому он мягко и обходительно посоветует игрокам какое-то время передохнуть в зале для общих собраний, собраться с духом, и, если у них хватит сил, вернуться к игре. При этом он совершенно искренен, и персонажи, обладающие **проницательностью**, понимают это.

## ПОБЕГ

Есть два варианта концовки этой части приключения.

Первый — решив, что желание выжить в них сильнее, чем желание победить, герои бегут из парка. В этом случае им предстоит добраться до стоянки, на которой они оставили машину. Как только они пересекут невидимую линию границы парка, их RFID-браслеты (если они всё ещё у них) начинают жужжать и вибрировать, оповещая их и организаторов о дисквалификации. Разумеется, чтобы уехать, сначала нужно достать ключи от машины. Для этого придётся пройти проверку **проникновения** со сложностью 4, чтобы вломиться в фургон LiveGames, где хранятся все личные вещи персонажей, изъятые при обыске.

Второй вариант — апокалиптическая сцена беспорядков, в которой слетевшие с катушек ролевики поджигают здание администрации и пытаются линчевать организаторов. В этом случае Слуман запаникует, объявит об отмене мероприятия и вызовет полицию. Если к этому моменту внутренности Слумана уже развешены на ближайшем дереве, звонок сделает один из его выживших помощников.

Когда прибывшая на место полиция обнаруживает толпу беснующихся параноиков, разодетых в пропитанные кровью тряпки, она вызовет подкрепление и устроит в лесу облаву. На этой стадии Хангервуд не станет воздействовать на разум служителей зако-

## Предыстория

Связующим звеном между всеми жертвами аварии является человек по имени Алекс Ибрагимбеков. Хангервуд обратил на него своё внимание больше десяти лет назад, когда Алекс приехал из России. С тех пор его жизнь похожа на бесконечный кошмар, но в отличие от остальных жертв, Ибрагимбекову удаётся сохранить жизнь и рассудок. Незнакомец находит весьма привлекательным его безумие и тягу к насилию, поэтому порой он даёт Алексу своего рода передышку и переключается на других несчастных. Хангервуд использует собачий питомник Ибрагимбекова, чтобы находить себе новые игрушки.

Тим Пикок купил у Ибрагимбекова щенка овчарки для своей восьмилетней дочери Кэтти, которая умирала от лейкемии. Тим был полон отчаянья и боли от осознания неизбежности смерти Кэтти, и именно эти эмоции сделали его очевидным выбором для Хангервуда.

Похотная история случилась с Антеей Пульс — в питомнике Алекса она взяла беспородного щенка. Антея надеялась, что это поможет ей в прохождении терапии и реабилитации после изнасилования, которое она пережила.

Вивика Бартон наслаждалась сытой жизнью светской львицы, однако даже в самые счастливые моменты она не забывала о своём худшем и страшном поступке. Когда ей было четыре года, она утопила свою младшую сестру и до сих пор чувствует свою вину за это. В питомник Ибрагимбекова она заходила, чтобы оставить на попечение своего пуделя на время её путешествия с новым мужем.

Буйный нрав Шона Готье постоянно втягивал его в неприятности. Владелец любого из местных баров знал, что если Шон появляется в стенах его заведения, вечер закончится очередной кровавой дракой. Для Ибрагимбекова Шон делал сайт питомника.

Даг МакКим был агентом по защите животных. Он регулярно навещался к Алексу с инспек-

цией, но всякий раз уходил с крупной взяткой. Ему всегда были нужны деньги, чтобы покрыть огромные долги, заработанные в азартных играх.

Керрин Гарди страдала от героиновой зависимости, а на жизнь зарабатывала съёмкой в любительском порно. К Ибрагимбекову она пришла за советом о том, как можно достоверно подделать видео с зоофилией. Какое-то время они с Алексом даже встречались, пока она не обнаружила, что творится у него в подвале.

Все жертвы пережили кошмарный опыт экспериментов Хангервуда с их реальностью и психикой. Каждый сталкивался с видениями и сценами, схожими с теми, что описаны на странице 64.

Шон Готье стал тем, кто обнаружил связь между ними и питомником Ибрагимбекова. После того, как Шон побывал у Алекса и сменил сгоревший жёсткий диск, он обронил, что собачий вой и скулёрж преследуют его в ночных кошмарах. После нескольких фраз Алекса, Шон понял, что тот что-то знает об этом. Он забрал домой сгоревший диск и восстановил информацию с него. Получив адресную книгу клиентов Ибрагимбекова, Шон устроил массовую рассылку с вопросом о том, не сталкивались ли они с чем-то странным после визита в питомник Алекса.

Остальные пять жертв — это те, кто написал ему в ответ. От Ибрагимбекова они получили крупную информацию о Хангервуде и после нескольких кошмарных и безрезультатных встреч с Незнакомцем начали собственное расследование. Они изучали загадочные события и происшествия, надеясь найти оружие против своего мучителя.

Группа возвращалась в город после изучения очередного дела, которое оказалось просто пустышкой. За рулём у Тима Пикок случился нервный срыв и, желая покончить со своими мучениями, он направил машину в лобовое столкновение с минивэном персонажей игроков.



на и как-то вмешиваться в происходящее. Он уже сделал всё, что хотел, и теперь наслаждается происходящим. Персонажам больше ничего не угрожает, и самое время немного успокоиться и максимально хладнокровно описать происходящее, усиливая контраст между безопасностью и покоем эпилога и безумием самой игры.

В зависимости от того, насколько далеко успела зайти игра, полиция может либо ограничиться допросом организаторов, либо же взять их под стражу. Та же судьба ждёт любых игроков, которых застали с поличным за совершением какого-то преступления. Если герои игры — одни из них, возможно, сбежать в общей суматохе станет самым разумным решением.

Так или иначе, с остальных игроков полиция собирает их контакты и обещает связаться позже. Это вынужденная мера, поскольку здесь, вдалеке от города, у полиции просто нет возможности доставить всю толпу ролевиков в участок.

## ВЫБРАВШИЕСЯ ИЗ ЛЕСА

К этому моменту персонажи уже знают, что их преследует некая сверхъестественная сущность, которая имеет отношение к аварии минивэна. Если необходимо, напомните им всю цепочку событий, предшествующих этому моменту.

Следующая часть этого сценария посвящена расследованию аварии и выяснению подробностей жизни пассажиров чужого минивэна. Героям предстоит найти связь между ними и с помощью неё выйти на человека по имени Алекс Ибрагимов. Он предоставит персонажам основную информацию о Незнакомце и снабдит их сведениями о загадочном ритуале, который (предположительно) может изгнать эту сущность из их жизней.

## РАССЛЕДОВАНИЕ АВАРИИ

Использование **исследовательской работы** и анализ последних новостей из газет и с местных интернет-сайтов позволит выяснить имена жертв аварии, их род деятельности и примерное место жительства.

Подберите подходящие города и районы в соответствии с местом, которое вы выбрали для своей игры.

На всякий случай ещё раз приводим здесь информацию, которую могут отыскать герои:

- **Тим Пикок**, 42 года, торговый представитель фирмы по продаже фотооборудования. Живёт в спальном пригороде крупного населённого пункта.
- **Антея Пульс**, 20 лет, студентка. Живёт в общежитии университета.
- **Вивика Бартон**, 36 лет, светская львица, особняк в элитном районе.
- **Шон Готье**, 27 лет, IT-консультант на фрилансе. Маленькая квартира где-то в трущобах.
- **Даг МакКим**, 56 лет, агент по защите животных. Квартира в одном из недорогих плотно застроенных районов.
- **Керрин Гарди**, 24 года, танцовщица. Клубный район большого города.

Беседа с офицером Белденем и использование **полицейского жаргона** позволит получить домашний адреса жертв. **Успокаивание** окажется полезным в этом деле, если персонаж объяснит, что, став свидетелем последних минут жизни пассажиров, он хотел бы принести свои соболезнования семьям погибших.

Пусть игроки сами решат, в каком порядке они посетят дома каждой из жертв. В любом из них герои могут найти информацию, которая позволит установиться связь с Алексом Ибрагимовым. Иначе говоря, это плавающая ключевая улика, и вы можете представить её тогда, когда сами сочтёте нужным. Выбор этого момента зависит от темпа игры и настроения игроков. Если они предпочитают досконально исследовать любую зацепку и получать максимум информации, дайте им ключевую улику, только когда они исследуют все шесть мест. Если же игроки хотят сосредоточиться на основной сюжетной линии, позвольте им найти нужную информацию уже по второму или третьему адресу.

Помимо снабжения героев информацией об Ибрагимове, каждая из шести ветвей расследования должна выполнять следующие две функции:

- Усиливать чувство страха и паранойи персонажей. Чем больше они узнают, тем сильнее идентифицируют себя с жертвами и понимают, что их ожидает та же участь.
- Подталкивать их к мысли о том, что для противостояния Хангервуду им придётся расследовать сверхъестественные происшествия и искать информацию о Внешней тьме.

Ниже описана краткая история жизни шести жертв Незнакомца. Если потребуется, основываясь на этом описании, вы можете придумать любые детали, о которых будут спрашивать персонажи. Однако старайтесь давать эти ответы небрежным тоном, указывая игрокам на то, что эти незначительные детали биографии не относятся к основному расследованию.

## Тим Пикок

Персонажи могут встретиться с женой Тима, Триш, однако разговорить её будет непросто. После потери сначала дочери, а затем и мужа она совершенно разбита и подавлена. Она живёт затворнической жизнью в своём с любовью обустроенном загородном доме и с трудом находит в себе силы даже для того, чтобы встать с кровати.

Стремясь защитить Триш от потрясения, офицер Белден не рассказывал ей всех деталей аварии. К сожалению, он сделал только хуже: не зная подробностей, Триш пришла к выводу, что её муж покончил жизнь самоубийством вместе с остальными пассажирами минивэна. Теперь она испытывает сокрушительное чувство вины за это и убеждена, что могла сделать для него больше, если бы не замкнулась в себе после смерти дочери Кэтти.

Использование **успокаивания** поможет разговаривать Триш. Трата двух пунктов из запаса способности позволит улучшить её состояние и убедить, что она не несёт ответственности за смерть мужа. В этом случае позвольте игрокам восста-

## Что если они не станут обращать внимание на аварию?

Этот сценарий жёстко делится на две части: первая рассказывает о ролевой игре живого действия, вторая — о расследовании и жутком ритуале изгнания Незнакомца. При этом переход между этими частями может быть неявным. Это классический для фильмов ужасов приём ложной концовки: казалось бы, все кошмары и опасности уже позади... но фильм почему-то продолжается!

В идеале, на протяжении всей полевой игры вы должны подкидывать игрокам намёки и зацепки на причину творящегося вокруг безумия. Тогда даже после окончания ролевой игры, персонажи будут знать, что об аварии на дороге нельзя просто забыть.

Но даже если они пропустили все намёки и вернулись к нормальной жизни, это тоже совсем неплохо. Просто добавляйте к их повседневному делам немного безумия в стиле Хангервуда (вдохновляйтесь текстом из описания Незнакомца на стр. 61 и далее), перемежая их с кошмарами о недавней аварии. Рано или поздно, они всё-таки поймут, что у них осталось незаконченное дело, которое требует расследования.

При этом игроки могут чувствовать себя неловко и испытывать определённое замешательство, играя повседневную жизнь своих персонажей. Это совершенно нормально и прекрасно демонстрирует упомянутый эффект: «Эй, почему этот фильм никак не кончается?»

Возможно, игроки не захотят ввязываться в расследование по причине того, что их персонажи — обычные люди без специальных полномочий и навыков. В этом случае, им понадобится мощный толчок, чтобы начать действовать. Добавляйте всё больше кошмаров и безумия в их жизни, пока герои не осознают, что для сохранения рассудка и здоровья им придётся найти первопричину происходящего.

новить часть запаса **самообладания** (см. «Награда за помощь» на стр. 58).

Триш кратко рассказывает о том, как болела их дочь Кэтти, как она умерла, и как это разрушило их семью. Тим впал в глубокую депрессию, которая продолжалась несколько последних месяцев. Он проводил много времени вне дома. Триш не мешала ему в этом и ни о чём не спрашивала, поскольку считала, что ему просто нужно немного свободного пространства. Он даже увлёкся мотоциклами и проводил много времени в байк-клубе.

Если персонажи зайдут в гараж посмотреть на мотоцикл Тима, то герой, обладающий знанием **сысского дела**, поймёт, что мотоцикл совсем новый и вряд ли хоть когда-нибудь использовался.

Во время разговора с Триш в комнате появляется немецкая овчарка, которая с опаской и недоверием смотрит на персонажей. Если кто-то из них попытается к ней приблизиться, она, заскулив, убежит в другую комнату. Дальнейшие попытки пообщаться с животным вызовут его агрессию.

Если это сцена с ключевой уликой, Триш расскажет, что её муж купил собаку для Кэтти, когда она болела. Он взял животное в собачьем питомнике, и его владелец потом несколько раз звонил им домой. Трубку всегда брал Тим и на время разговора уходил в другую комнату, будто скрывал что-то. После коротких поисков Триш может дать персонажам визитку Ибрагимова.

Если для ключевой улики ещё рано, Триш просто расскажет, что Тим купил собаку для Кэтти.

## Антея Пульс

Антея снимала комнату в одном из захудалых многоквартирных домов, расположенных в университетском районе. Большинство её соседей — такие же студенты, как и она. Когда персонажи прибывают на место, они застают дома соседку Антеи — Мэдиссон Поузи. Она учится на факультете изящных искусств, носит крупные очки и одевается в стиле небитников. Поначалу она принимает персонажей за репортёров, которые

хотят сделать из смерти Антеи очередную сенсацию. В разговоре с ними она довольно агрессивно, советует им убраться подальше и не осквернять память умерших. Мэдиссон предупреждает героев, чтобы те не связывались с родителями Антеи: «Всё равно они ничего не знали о том, что происходит в её жизни».

В общении с ней поможет **ведение переговоров** и, возможно, небольшое денежное пожертвование. После этого Поузи немного ослабит напор и согласится ответить на некоторые вопросы.

Мэдиссон расскажет, что работает в университетском центре психологической помощи жертвам насилия. Именно так они и познакомились с Антеей: когда она только начала здесь учиться, её изнасиловал однокурсник. Антея приходила в центр помощи, но отказалась назвать имя насильника и не стала выдвигать против него обвинение. Мэдиссон пыталась её поддержать, но девушка была очень нервной и скрытной. Несколько месяцев после случившегося она сидела на успокоительных и антидепрессантах. Потом всё как-то резко изменилось: Антея стала куда более активной, у неё появились новые знакомые, но она по-прежнему редко делилась с подругой своими мыслями и проблемами.

Последние несколько месяцев Антея стала пропускать занятия, часто куда-то уходила, и ей постоянно названивали какие-то люди. Однажды Мэдиссон видела, как она садилась в машину к довольно странной компании. Ну, как странной — они были просто очень уж разными: разного пола, возраста и, похоже, достатка.

Родители Антеи отдали Мэдиссон часть вещей покойной. В том числе и её коллекцию книг — они до сих пор разложены по коробкам в комнате девушки. Если персонажи осмотрят их, то обнаружат, что там немало книг по оккультизму, и, судя по закладкам и пометкам на полях, Антея внимательно их изучала. Пометок слишком много, и из-за этого совершенно непонятно, что именно она пыталась в них найти.

Кроме этого, персонажи могут заметить на доске объявлений листовку с предложением отдать в добрые руки пуделя по кличке Спасатель. Антея купила собаку по совету консультанта из центра. К сожалению, сейчас, после смерти девушки, пёс остался без присмотра — никто из жильцов не хочет лишней ответственности, а у родителей Антеи аллергия на собак.

Мэдиссон рассказывает, что идея завести собаку оказалась ошибкой. После того как Антея привела животное домой, этот жуткий русский парень, который продал пса, постоянно ошивался где-то поблизости. Кажется, его звали Алекс. Мэдиссон переживала за подругу, поэтому взяла у неё телефон этого парня и пригрозила ему полицией. После этого он здесь больше не появлялся.

Телефон Ибрагимова всё ещё есть в телефоне Мэдиссон.

## Вивика Бартон

Адрес Вивики Бартон указывает на роскошный особняк за городской чертой. Персонажей встречает муж Вивики, Оскар. Ему порядочно за пятьдесят, он носит много золотых украшений и парик, прикрывающий лысину. Если герои навели о нём справки перед визитом, они знают, что Оскар умеет играть на рынке недвижимости, и ему принадлежит крупная сеть магазинов бытовой техники.

Когда Оскар выходит к персонажам, он одет в спортивные шорты, комнатные тапочки и банный халат нараспашку, который открывает на обозрение объёмное брюхо и волосатую грудь. В слегка подрагивающей руке он сжимает бокал с джин-тоником; судя по всему, это далеко не первый бокал за день. Потеря жены стала для Оскара внезапным шоком, и теперь он буквально упивается собственным горем. Он был бы рад поговорить об этом, но не станет доверять персонажам, если только кто-то из них не докажет, что он «свой парень». Лучший способ этого добиться — немного **лести** и демонстративное восхищение его домом,

деловой хваткой или любым другим атрибутом успешной жизни, который он выставляет напоказ.

К сожалению, Оскар не очень много знает о случившемся. Он уверен, что остальные жертвы аварии были членами книжного клуба, в который его жена вступила несколько месяцев назад. Оскар не припомнит, чтобы она была в депрессии или чем-то расстроена, или вела себя странно. Но Оскар признаётся, что он не из тех мужиков, которые говорят о чувствах и прочих женских заморочках. Так или иначе, он не замечал ничего необычного.

«Да вы только взгляните на неё — разве похоже, что у неё были какие-то проблемы?» — с этими словами он гордо показывает персонажам огромный портрет в вычурной раме. Он заказал его совсем недавно и собирался подарить жене на день рождения. На картине изображена обнажённая Вивика в полный рост, стоящая возле горящего камина. С минуту Оскар молча смотрит на портрет, а затем в нём будто что-то ломается, и он сползает на пол, сотрясаясь в рыданиях.

При этих звуках в комнате появляется горничная Оскара и уводит его в другую комнату. Женщину зовут Лупита Руиз, в её волосах уже пробивается седина, и она достаточно стара, чтобы сойти за мать Вивики.

Если разговорить Лупиту, она сможет поделиться тайной, которую открыла ей Вивика. Лучше всего на горничную действует **лесть**. Чтобы расположить её к себе, достаточно нескольких фраз о том, как она хорошо справляется с Оскаром, какой понимающей женщиной она, очевидно, является и как, должно быть, повезло Вивике, что Лупита была рядом с ней.

Горничная рассказывает, что Вивика была замечательной девушкой, но у неё была тёмный секрет, который отравлял ей жизнь и мешал стать по-настоящему счастливой. Дело в том, что когда Вивика была совсем ребёнком, она утопила свою младшую сестру, та была ещё младенцем. Лупита пыталась убедить девушку, что она не может себя винить за то, что сделала в возрасте четырёх лет, но Вивика продолжала терзать себя за это.

Несколько месяцев назад, когда Вивика и Оскар вернулись из отпуска на Багамах, она начала странно себя вести. Вздрагивала от каждого шороха, потребовала поставить новые замки на двери, а ещё начала пить — даже больше Оскара, чего за ней никогда не водилось. Потом появились те люди, другие жертвы аварии. Она могла в любой момент сорваться и куда-то уехать вместе с ними. Однажды, когда Вивика вернулась затемно из очередной поездки, она сказала, что эти люди такие же «сломанные», как и она сама. Но потом Вивика заперлась у себя в комнате и отказывалась отвечать на любые вопросы. А в другой раз она начала расспрашивать Лупиту о вуду и сантерии — как будто она должна быть специалистом по этой чертовщине, только потому что родилась в Гватемале.

Во время разговора в комнату неуверенно заглядывает крупный пудель и тихо рычит на персонажей. Лупита успокаивает животное и рассказывает, что Вивика была очень расстроена тем, что не смогла взять мистера Бинкса вместе с собой на Багамы. Пришлось оставить несчастного пса в этом жутком грязном питомнике.

Адрес питомника сохранился в ежедневнике Оскара, и при желании он может дать его персонажам.

## Шон Готье

Шон Готье был вспыльчив, агрессивен и никогда не упускал повода подраться. Благодаря этим качествам он не поддерживал контактов с семьёй, жил один и практически не общался с людьми — за исключением своего домовладельца, Элфи Феррона.

Когда герои находят убогую квартирку Шона, Элфи как раз освобождает жилище покойного от лишних вещей. Это мужчина средних лет, довольно худой и всем своим видом напоминает дёрганного хорька. Узнав о цели визита персонажей, он попытается закрыть дверь у них перед носом словами: «Если вы ищете Шона, вы, должно быть, одни из тех его стрёмных дружков. С меня хватит этого дерьма, проваливайте!» Элфи выглядит до-

вольно нервным, так что любой вид запугивания поможет его разговорить.

Если задавать правильные вопросы, от него можно добиться следующего:

- Шон нередко задерживал свои выплаты за жильё.
- Он ремонтировал и настраивал компьютеры, восстанавливал информацию с дисков, делал сайты на заказ и всё в таком роде.
- Он занимался всем, что связано с компьютерами, но не слишком серьёзно. Люди не хотели с ним работать и после первого заказа старались убраться подальше.
- Все, с кем он связывался, были на свой манер жуткими типами: бандиты, уличная шпана, наркоторговцы и прочий сброд.
- У Шона не было семьи. Во всяком случае, Элфи никогда о ней не слышал. Поэтому он не видит ничего плохого в том, что часть вещей покойного перешла к нему. Он уже продал большую часть компьютерного оборудования «для компенсации долгов по квартплате».
- Несмотря на это, здесь осталось несколько жёстких дисков, которые Элфи не успел или не смог продать. Один из них лежит на рабочем столе Готье, будто с ним недавно работали. На нём наклейка с надписью «Алекс И». Диск повреждён, но **информационные технологии** позволят восстановить данные. Судя по найденной информации, диск принадлежал Алексу Ибрагимову — владельцу собачьего питомника. Порывшись в его адресной книге, персонажи обнаруживают имена и контакты всех пассажиров минивэна.
- Последние несколько месяцев Готье вёл себя странно. Пару раз он приходил к Элфи и нёс какую-то чушь про Сатану, наказание и прочую оккультную галиматью. Элфи понятия не имеет, с чем это связано.
- Если показать домовладельцу фото других жертв аварии, он подтвердит, что эти люди несколько раз приходили к Шону. Большая часть из них

выглядела прилично (ну, кроме той блондинки), поэтому Элфи не представляет, что они забыли в такой дыре.

- Их встречи происходили нерегулярно, несколько раз в неделю или около того. В отличие от остальных визитёров, которые здесь бывают, эти ребята вели себя тихо: никаких криков, ругани или громкой музыки.
- Последнее время из квартиры Готье по ночам были слышны жуткие крики. Потом он говорил, что это ночные кошмары, хотя Элфи уверен, что причина скорее в какой-нибудь палёной наркоте или извращённом сексе.
- Остальные жильцы дома побаивались Шона. Он был злобным и болезненным уродом. Вряд ли они многое смогут рассказать о нём кроме того, что рады его исчезновению.

## Даг МакКим

Когда персонажи находят квартиру Дага, они сталкиваются с его сестрой Элейн, которая собирает его вещи.

Хотя Элейн вряд ли можно назвать красивой, он явно стремится привлечь к себе внимание. На ней короткий топ, открывающий не слишком-то подтянутый живот, обтягивающие розовые кожаные штаны и огромное количество косметики. Любой персонаж, который подаст хотя бы намёк на **флирт**, легко завоюет её доверие.

Элейн может рассказать героям следующее:

- Бедняга Даг был очень азартен. Он был просто одержим игрой: карты, скачки, ставки на спорт — что угодно. Ему всегда нужны были деньги, чтобы покрыть очередной долг.
- Он работал агентом по защите животных — инспектировал конюшни, зоомагазины, питомники, фермы и прочие подобные места. Если находил нарушение, мог и прикрыть чей-то бизнес, а в особых случаях, — даже завести уголовное дело.
- Другие пассажиры минивэна? Такие же игроки-доходяги, как и он, без сомнений. У него

просто других друзей не бывает. К тому же, что ещё могло связать таких разных людей?

- Даг вёл особый дневник своих побед и поражений (в основном, конечно, поражений). Он в одной из коробок, герои могут забрать его, если захотят.
- В этом «дневнике» герои могут найти записи о регулярных платежах от человека по имени Алекс и визитку с адресом собачьего питомника.

Кроме того, персонажи замечают, что одна из стен квартиры почти полностью увешана газетными вырезками и распечатками с новостных сайтов. Большая часть из них относится к различным паранормальным явлениям: огни в небе; НЛО; старый дом, в котором, предположительно, водятся призраки; заметка о снежном человеке и прочие вещи. Элейн понятия не имеет, что это, и не знает, почему её брат увлёкся подобными вещами.

Статья о снежном человеке обведена красным маркером. Она повествует о случае, который произошёл в [вставьте название подходящего маленького городка] пару недель назад. Судя по всему, на этот раз загадочное создание видели чуть севернее парка, в котором проходила игра. Герои могут легко добраться туда от места аварии.

## Керрин Гарди

Квартира Керрин Гарди находится в центральной части города в некогда престижном, но сейчас немного обветшавшем районе. Когда персонажи прибывают на место, нужная им дверь оказывается открытой. Внутри просторной студии, которую снимала Керрин, они обнаруживают тощего парня, одетого как рок-звезда 70-х годов. Его зовут Брайан Уиллетс, и раньше он был любовником Керрин. Выглядит он неважно: бледный, измождённый, дёрганый — любой персонаж, обладающий **уличным чутьём**, поймёт, что у Брайана проблемы с наркотиками.

К моменту прибытия персонажей, Уиллетс лихорадочно обыскивает квартиру, пытаясь найти



## История со снежным человеком

Заметка о снежном человеке повествует о мужчине по имени Дэймон Лэнг, который, отдыхая в загородном доме, увидел странное создание возле своего сарая. По словам Дэймона, оно было огромным, мохнатым, с большими красными глазами. Когда он наткнулся на это чудовище, оно закричало и с поразительной скоростью скрылось в лесу. Лэнг утверждает, что успел заснять создание на мобильный телефон.

Если персонажи решат навестить Лэнга, он расскажет, что пару дней назад (в ночь аварии) к нему приходила странная компания людей. Они были довольно настойчивы и отнеслись к этой заметке как-то уж слишком серьёзно. Поэтому Дэймон не стал отпираться и признался, что всё это был розыгрыш, который он устроил с одним своим знакомым, чтобы собрать пару сотен просмотров на YouTube. Обычная история, но этот парень, кажется, его звали Шон, не на шутку разозлился и едва не кинулся на Лэнга с кулаками.

Там был ещё один — мужчина лет сорока, выглядел как типичный заботливый папаша, вот он задавал много вопросов. Спрашивал о какой-то Внешней тьме и говорил о чудовищах куда страшнее снежного человека. Кажется, он был по-настоящему расстроен тем, что Лэнг так ничего и не смог ему рассказать.

Когда они уходили, Дэймон слышал обрывки их разговоров: они упоминали имя «Хангервуд» и, похоже, искали какое-то оружие против него.

что-то из старых запасов героина или хотя бы немного наличности.

Как и большинство других наркоманов, Брайан побаивается копов. Так что если в команде персонажей найдётся представитель закона, или если его успешно **запугать**, Уиллетс расскажет всё, что знает, лишь бы избежать ареста и прочих неприятностей с властями.

Да, Керрин была его подругой. Она зарабатывала тем, что держала особый сайт, на который выкладывала порновидео и устраивала живые трансляции через веб-камеру. Деньги автоматически капали на счёт, но она устроила всё так, что Брайан не может получить к нему доступ.

Брайан даже думал взломать её компьютер или сервер с видео, но он ещё надеется, что ему удастся убедить компанию, которая занимается платежами, перевести счёт на его имя. Было бы круто, сайт всё ещё приносит деньги. Возможно, стоит написать о том, что Керрин погибла. Он уверен, что это привлечёт внимание каких-нибудь извращенцев, и на этом можно подзаработать.

Раньше Керрин тоже сидела на героине. Но несколько месяцев назад она сказала, что с ней происходит что-то совсем скверное, и если она хочет выжить, ей придётся сохранять ясность ума. Брайан пытался выяснить, что случилось, но она отказалась объяснять. Сказала только, что ему лучше не знать и что она не хочет втягивать его во всё это.

Иногда она кричала по ночам, выкрикивала имя какого-то Хангервуда. Брайан думает, что это имя какого-то копа, из-за которого у неё были неприятности.

Вообще, все последние месяцы она вела себя как-то странно. Это началось после встречи с тем жутким парнем из собачьего питомника. Кажется, его звали Алексей Ибрагимов. Какое-то время назад она думала завести ещё один секретный сайт для извращенцев и выкладывать на него поддельные видео в стиле «девушка с собакой». Алексей был ей нужен для консультации по «техническим вопросам». Потом Керрин струсила и передумала. Оно и к лучшему, считает Брайан, даже у него есть определённые принципы.

Эти её новые друзья, с которыми она разбилась на машине, пару раз приходили сюда. Это было примерно тогда же, когда она решила завязать с героином. Она не знакомила Брайна с ними. Говорила, что это для его же безопасности, но он считает, что она просто стыдилась его.

Как-то она проговорила, что они ищут информацию о том, как можно победить Хангервуда, но когда Брайан попытался выяснить подробности, она замолчала.

## Ритуал

Когда игроки поймут, что именно Ибрагимов — первопричина, по которой жертвы аварии собрались вместе, они захотят поговорить с ним. Он расскажет им о своей роли в игре Океана и снабдит информацией о загадочном ритуале, который должен изгнать Незнакомца из их жизней. На самом деле, это обман, с помощью которого Ибрагимов планирует свой собственный побег.

### ИБРАГИМОВ

Когда персонажи впервые оказываются рядом с питомником «Козьма», который принадлежит Ибрагимову, на секунду их охватывает чувство необъяснимого беспокойства и страха. Это место расположено в сельской местности среди аккуратных ферм и конюшен. Герои успели вдоволь насладиться пасторальными видами по дороге сюда. Здание самого питомника тоже выглядит вполне прилично: чистые белые стены, зелёная лужайка и небольшой сад камней — всё выглядит совершенно нормально. Но герои чувствуют, что с этим местом что-то не так.

Если персонаж-мистик обратится к способности **сверхчувствительность**, его охватит затмевающее разум ощущение ужаса и агонии столь сильное, что потребует проверки **самообладания** со сложностью 3. Причиной этого эмоционального отпечатка являются сотни замученных и убитых Алексом собак, которых он содержит в своём подвале.

Когда Ибрагимов впервые видит персонажей, он вздрагивает, как от удара электрическим током. Он сразу понимает, что его гости отмечены Хангервудом.

В общении с героями Алекс нервничает и не даёт прямых ответов на вопросы. Он излагает собственную, изрядно отредактированную версию последних событий. Однако его упрямство и сопротивление, по большей части, показательные, поэтому расколоть его не так сложно. Изначально он отрицает какую-либо особую связь между собой

и жертвами аварии. Ну да, он знал их, но они, кажется, были знакомы друг с другом ещё до того, как пришли к нему. Здесь вообще бывает довольно много людей, что такого особого в этих ребятах? Алекс заявляет, что не знает ни о каком Хангервуде, ничего не смыслит в сверхъестественном и не понимает, почему его должны интересовать оккультные изыскания жертв аварии. Разумеется, всё это ложь, и любой персонаж с **проницательностью** отлично это понимает.

На Алекса не действуют ни **лесть**, ни **успокаивание**, зато отлично работает **запугивание**. Если на него немного надавить, он расскажет гораздо больше. Однако Алекс отвечает только на прямые вопросы, которые порой приходится задавать по несколько раз. Ибрагимов хочет, чтобы у героев сложилось ощущение, будто им приходится силой добывать из него информацию. На самом деле, он заманивает их в ловушку, цель которой — отвлекать Хангервуда достаточно долго, чтобы Алекс успел довести до конца собственный план.

Ибрагимов рассказывает персонажам следующее. Большая часть из этого — правда.

- Да, Хангервуд нашёл остальных через него.
- Это чудовище преследовало Алекса ещё с тех пор, как он был ребёнком.
- Иногда Хангервуд надоедало сводить Алекса с ума, и он искал себе новые игрушки. Он всегда выбирает людей с какими-то тёмными секретами и скелетами в шкафу. Это его любимчики.
- У каждого из тех, кто погиб в аварии, была тьма в сердце, какое-то зло, которое они скрывали от других. Алекс понятия не имеет, что именно это было, за исключением Шона и Дага. С ними всё было ясно сразу: первый — дикое агрессивное животное, второй — вконец опустившийся игрок.
- Ибрагимов не знал, что они стали жертвами Хангервуда, пока Шон не пришёл к нему и не потребовал ответов. К тому времени Готье уже отыскал остальных. В тот раз Шон избил Алекса, и у того до сих пор осталось несколько синяков.
- Ибрагимов не особо им помог. Он сам давно уже потерял надежду сбежать от Хангервуда.

Но у этих ребят был новый опыт, они были полны сил и начали свои расследования мистических явлений, надеясь найти способ уничтожить Хангервуда.

- Алекс не знает подробностей их расследований, но они поделились с ним парой своих выводов: во-первых, Хангервуд пришёл из места под названием Внешняя тьма, и, во-вторых, есть ещё много жутких существ родом оттуда.
- Ибрагимов никогда не слышал о Кори Слуме и LiveGames. Скорее всего, это совпадение, хотя и очень удачное для Хангервуда. То, с чем герои столкнулись на игре, — лишь малая часть возможностей этого чудовища.

Он рассказывает всё это, чтобы заставить игроков поверить ему и той лжи, которая последует дальше:

- У Тима Пикок появилась одна гипотеза. Он работал над ней с тех самых пор, как узнал о Внешней тьме. Алекс не знает всех подробностей и не уверен, что это вообще сработает. «Возможно, мне не стоит вам всего этого рассказывать. Я не хочу, чтобы вы закончили как Пикок...» — говорит он.
- Тим нашёл описание артефакта под названием «Беззвучный вой». Для его использования нужен своего рода ритуал. Необходимо попасть в то место, где Хангервуд впервые обратил на тебя внимание, и там повторить тот поступок, из-за которого это произошло. Нужно вновь воплотить в жизнь тот тёмный секрет, который оставил след на твоей душе, — все эмоции и переживания, связанные с ним. Чем точнее имитация, тем больше шансов на успех. Хангервуд не может упустить такую возможность насладиться страданиями жертвы. Это станет ловушкой для него: когда он насытится, нужно включить Беззвучный вой, и он разрушит связь этой твари с нашим миром.
- Алекс не знает, уничтожит ли это Незнакомца или отправит его обратно во Внешнюю тьму, или просто изгонит его из жизней персонажей. А может, это вообще не работает. Но

эта первая надежда, которая появилась у него за многие годы.

На протяжении всего разговора Ибрагимов нервно поглядывает на монитор своего компьютера. Любой персонаж, обладающий знанием **информационных технологий**, поймёт, что там запущена программа для редактирования аудиофайлов.

Если персонажи захотят изучить открытый файл, они могут заметить в нём нечто странное. Знание **точных наук** (ключевая улика) подскажет, что частота звука в нём задрана за пределы слышимости человека.

Сложив два и два, герои поймут, что Ибрагимов работал над Беззвучным войем и, видимо, планировал приберечь его для себя. Алекс сокрушённо признаётся в этом и соглашается поделиться полученным файлом, хотя и не знает, поможет ли он.

Если спросить его о том, как он получил этот файл и где достал звуки для него, он откажется отвечать.

В поисках ответа герои могут взломать дверь, ведущую в подвал питомника. Там их глазам предстанет сцена воплощённого кошмара. Ибрагимов превратил это место в чудовищную комнату пыток для собак. Здесь множество животных (в основном немецких овчарок), прикованных к жутким самодельным устройствам. У некоторых из них не хватает частей тела, и они живут только за счёт капельниц и некоего подобия системы жизнеобеспечения. Весь подвал заполнен стонами боли и жалобным повизгиванием десятков собак. Перед их дрожащими мордами свисают микрофоны, которые записывают эту какофонию ужаса и страданий. Герои понимают, что именно эти звуки стали материалом, из которого Алекс создал Беззвучный вой.

После того как герои стали свидетелями этой сцены, Ибрагимов ломается и, рыдая, просит их о снисхождении к нему. На самом деле, он хочет, чтобы персонажи убили его и положили конец этому кошмару. Он надеялся, что в своё время это сделает Готье и его товарищи, но какая разница, кто окончит его страдания? Если персонажи



намерены пощадить его, он сделает всё возможное, чтобы спровоцировать кровавую расправу.

## Ритуал

Может сложиться так, что герои отвергнут план Ибрагимова. Узнав о его тёмной стороне, они могут устроить погром в питомнике или даже убить Алекса. В этом случае эта сцена станет последней в сценарии. Постарайтесь создать у игроков ощущение завершенности и дайте им понять, что это приключение станет началом кампании, в которой им предстоит найти собственный способ борьбы с Хангервудом.

Вполне возможно, игроки решат отложить проведение ритуала на потом и прибегнут к этому решению спустя несколько сценариев. Это их выбор, и вы как ведущий должны выстраивать эту сцену, отталкиваясь от их решения.

Так или иначе, когда они решат использовать «Беззвучный вой», им придётся спланировать ритуал: решить, кто из них вновь претворит в жизнь худший из своих поступков и в какой форме это произойдёт. Описание ритуала предполагает, что он должен проходить на месте аварии.

Разумеется, для самого Хангервуда это не более, чем очередная игра, которой он намерен насладиться до последней минуты. Ритуал — это лучший подарок, который преподносил ему Ибрагимов. Поэтому Незнамец будет подыгрывать персонажам, создавая детальную иллюзию собственной агонии и уничтожения в момент восприятия Беззвучного воя.

Во время проведения ритуала Незнамец использует свою способность искажения реальности для создания всё более угрожающих препятствий, которые должны помешать персонажам довести ритуал до конца. Последовательность этих сцен должна стать кульминацией сценария, она должна создавать ощущение борьбы, преодоления опасностей и, наконец, победу над Незнакомцем.

Создаваемые Хангервудом угрозы могут включать в себя:

- Штормовой ветер, сбивающий с ног.

- Вихрь из листьев с бритвенно-острыми краями, которые врезаются в плоть героев.
- Слепленные из грязи, веток и опавшей листвы гомункулы, восстающие из земли вокруг места проведения ритуала. Если персонажи убили кого-то во время полевой игры, гомункулы напоминают их жертв.
- Электронные устройства персонажей превращаются в жутких созданий, похожих на роботизированных насекомых, и нападают на своих владельцев.
- Автомобиль героев начинает жить собственной жизнью и пытается сбить их.

Эффектнее всего будет, если искажения реальности окажутся как-то связаны с тем самым поступком, который воссоздают герои во время ритуала. Если они принесли с собой какие-то дополнительные атрибуты и декорации, напоминающие о прошлом героев, Хангервуд непременно ими воспользуется.

Однако, в конечном счёте, Хангервуд хочет, чтобы герои одержали над ним верх — или, вернее, думали, что одержали. В зависимости от того, какой ритм действия вы хотите создать, Хангервуд может помешать первой попытке ритуала, но затем позволить завершить вторую. Либо же попытка может быть одной, но героям придётся пройти через множество препятствий, чтобы добиться желаемого.

Как только ритуал будет завершён, персонажи почувствуют, как гнетущее ощущение, которое преследовало их с момента аварии, исчезает. Хангервуд отказывается от вмешательства в их жизни, чтобы дать ложную уверенность в победе.

## Жуткий эпилог

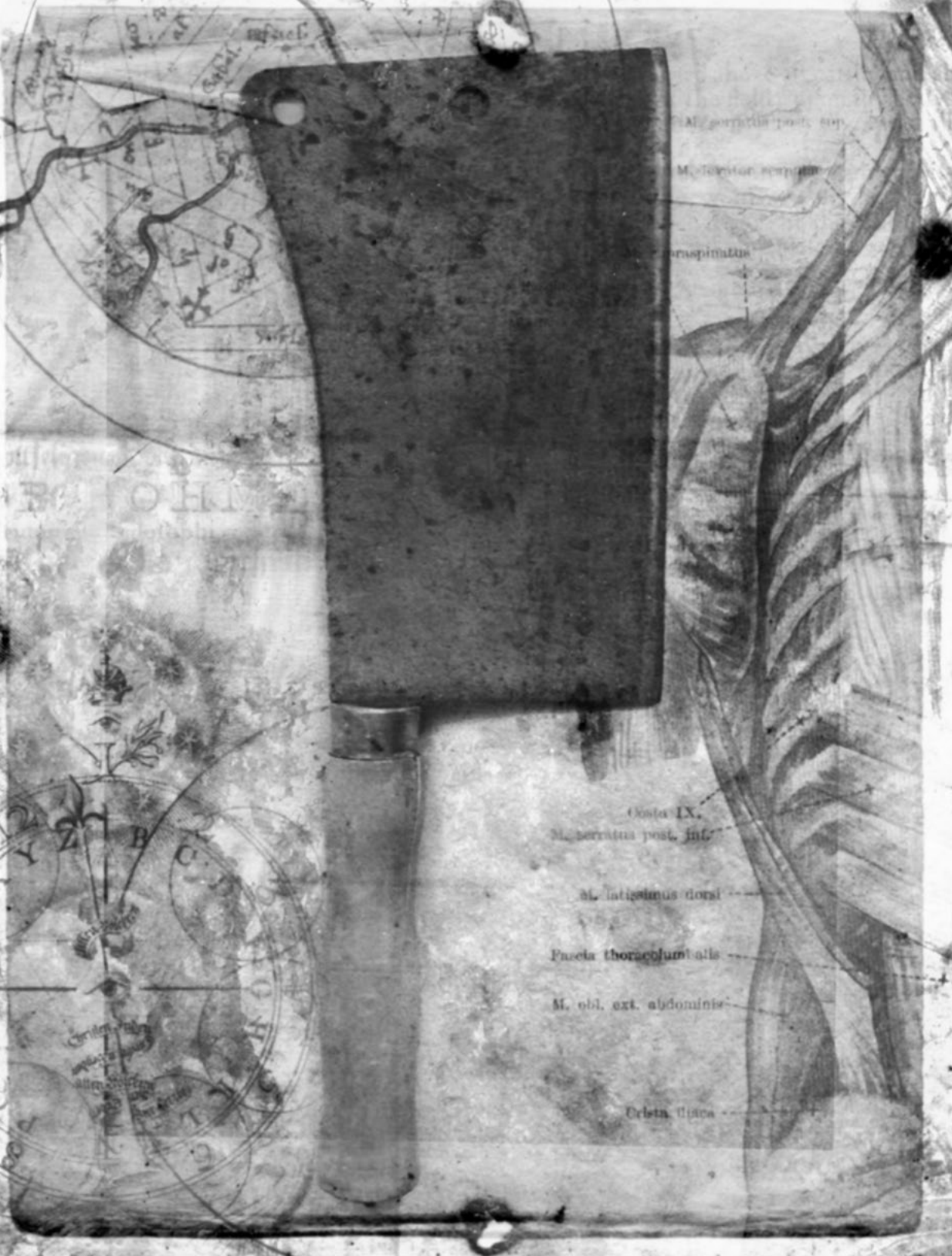
Когда персонажи вернутся к Ибрагимову после проведения ритуала (если он состоялся и если Алекс остался жив), они найдут его в собственной ванной с рассечёнными венами. Все улики и знание **сыскного дела** указывают на самоубийство.

Спустя несколько дней после случившегося к персонажам возвращается гнетущее ощущение чьего-то пристального внимания. Сыграйте несколько сцен, в которых герои сталкиваются с подтверждением того, что Хангервуд всё ещё с ними. Затея с ритуалом была очередной игрой, цель которой — дать им ложную надежду, а затем отнять её.

Если и есть тайное средство, которое позволит изгнать эту тёмную сущность, героям предстоит самим его отыскать.

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ





M. serratus post. sup.

M. serratus post. inf.

traspinatus

Ossa IX.

M. serratus post. inf.

M. latissimus dorsi

Fascia thoracolumbalis

M. obl. ext. abdominis

Crista iliaca



# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## ПРИВЕТСТВУЕМ!

Благодарим вас за то, что купили нашу игру. Ваши деньги пойдут на открытие центров помощи пострадавшим от Незнакомца и его оживших кошмаров.

Надеемся, игра придётся вам по вкусу и мир увидит леденящие душу истории о противостоянии людским порокам и страхам, а также борьбе со сверхъестественным ужасом.

Для игры «Страх как он есть» на нашем сайте вы сможете скачать бланки персонажей, которые пригодятся игрокам и ведущему во время игровой встречи.

[www.Studio101.ru](http://www.Studio101.ru)

СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

# СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

## СТРАХ КАК ОН ЕСТЬ

**Автор:** Робин Д. Лоуз.

**Перевод:** Александр Семькин.

**Редактор:** Анастасия Гастева.

**Корректор:** Константин Лихачев.

**Вёрстка:** Александр Стрепетилов.

**Художник:** Жером Югенен (за исключением иллюстрации на стр.66, автором которой является Дэйв Элсон).

**Тестирование правил:** Стив Демпси, Дэйв, Паоло Бонджовани, Эд-риан Смит, Ральф Шемман, Стефани Эмке, Ральф Вагнер, Йоахим Гальхоф Уве Кёльч, Кристоф Рейчолд, Мерт Вуральди, Роланд Бах, Клаус Халлен, Волкер Мантел, Эндрю Рассел, группа плейтестеров Polyancer® Studios Inc: Майк К., Алекс Дж., Энди Б., Льюис Дж., Бэн П., Мюриэл Л., Грэйс С., Джейми М., Луис-Филипп С., Сандра Л., Кевин А., Кэмерон С., Питер Б., Майк Д., Томас З., Джозеф Х., Крис Р., Роберт Дж., Грэг Х., Майлз В., Мэтт К.

**Отдельное спасибо:** Эффи и Джулия Югенен, Фабьен Сэвелли и Аделине Блэнди.

Подписано в печать XX.XX.XXXX. Формат 70х90/16.

Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 8,19.

Тираж 300 экз. Заказ № XXXX.

ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

«Первая Академическая типография «Наука»,  
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, дом 12/28.